TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年3月16日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）
第5巻第6号通巻91号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

特別ふろく付!!
ウィザードリィⅢ 完全必勝ガイドブック
モンスターとアイテムのすべてがわかるっ!!

1990・3・16　300YEN税込
VOL.6

総力特集●ゲームをはじめた人もこれからの人も読んで楽しくためになる最新情報がいっぱいなのだ!!

ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

特集●テトリスを超えるパズルゲームはどれだっ!!

AFTER テトリス 大研究

●最新情報
女神転生Ⅱ



●コミックスと小説がいっぱいの新コーナー!!
とじ込みスペシャル FANTASY LAND

●コミック版 **最後の竜に捧げる歌Ⅱ** 作／外薗昌也
●小説ウィザードリィⅡ **風よ。龍に届いているか** 作／石垣 環

●最新ソフト徹底紹介
HOT GAME SCANNER
仮面の忍者花丸／ドンドコドン
魔神英雄伝ワタル外伝

SUPER!! HIPPON

●大好評連載中!!
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

KONAMI

ドラクエしながら待ってなさい。

まったく、とてつもないR.P.G.ソフトが完成したものである。人類はやはり、偉大だ。魍魎戦記(もうりょうせんき)「摩陀羅(マダラ)」。魍鬼が徘回するイマジネーションの魔界で新しい冒険が始まる。驚異の4メガ+VRC6の底力。構想2年、コナミがやるとR.P.G.もここまでおもしろくなる。壮大なストーリーと感動が、ここにある。熱中と興奮の日々。エンディングまでたどりつくのは、いったいいつだ?君が、その素晴しい体験をフイチョーできるのは、何日後?



コナミ初の本格R.P.G.ソフト 3月30日発売。

本格その1 4メガ+VRC6の威力



4メガROMで起伏に富んだ、迫真のストーリー展開。VRC6を得て「コナミ矩形波倶楽部」のハイクオリティサウンドが輝く。妖気あふれる「摩陀羅」ワールド。八大将軍との遭遇シーンは興奮の極地だ。

本格その2 春夏秋冬の季節感



RPG初の快挙。ゲームの進行時間とともになんと、季節が移り変わるのだ。壮大なシナリオが、グラフィックが劇的に変化する。季節がゲームにどんな影響をおよぼすか。それはプレイしてからのお楽しみ。

本格その3 攻めと守りの戦闘システム



戦闘シーンに、攻防の駆引きを導入。もう、眼が離せない。もちろん、らくちんな、フルオート・バトル。頭脳明晰な戦闘で効率よくゲームを進めたいときはコマンド入力でコントロールもできる。

コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号



MADARA
摩 陀 羅
魍魎戦記マダラ
ついに超人類の
異世界体験
マダラ
MADARA PROJECT作品
驚異の4M+VRC6
バッテリーバックアップ搭載
価格8,500円(税抜き価格)
ファミコンカセット
©KONAMI 1990 ©1990 SHO-U TAJIMA
AND MADARA PROJECT/YUKIHIRO KURODA/KADOKAWA SHOTEN
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
アルバム「魍魎戦記摩陀羅」4/21発売! 発売元 キングレコード㈱
モアイくん
ファミコンカセット 3月9日発売 価格4,800円(税抜き価格)
TM © KONAMI 1990

ファミコン必勝本
Vol.6
1990年3月16日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナクローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

特別ふろく
「ウィザードリィIII」
冒険記録帳

とじこみスペシャル Vol.10

FANTASY LAND

COMIC & NOVELS

●小説版ウィザードリィ●
「風よ。龍に届いているか」

●ギャグコミック●
「死んでしまうとはなにごとじゃ」

●コミック●
「最後の竜に捧げる歌II」

●コラム●
「スーパーブックガイド・この本を読め!」



HOT GAME SCANNER

ゲーム別さくいん



ACCIDENT

ブーム再び。クローズアップされた「ドラクエ犯罪」

●ドラクエⅣ、需要過多の供給不足が生んでしまった不幸な事件が続出し、全マスコミが注目。

2月11日発売された、『ドラゴンクエストⅣ』（エニックス）の熱狂的ブームは、2年前の「Ⅲ」の発売時をもしのぐほどと言ってさしつかえない。

発売日前日からの徹夜の行列は各メディアで報じられた通り。全国の有名ディスカウント店などを中心に、長時間・長蛇の列ができ、その人気の過熱ぶりを見せつけた。

この今年も起きた〝ドラクエ現象〟。「Ⅲ」では学校をサボって買いに行くなどの教育上の問題が話題となったが、「Ⅳ」の場合では右の新聞記事のような刑事事件が注目を浴びてしまう結果を招いてしまったようだ。

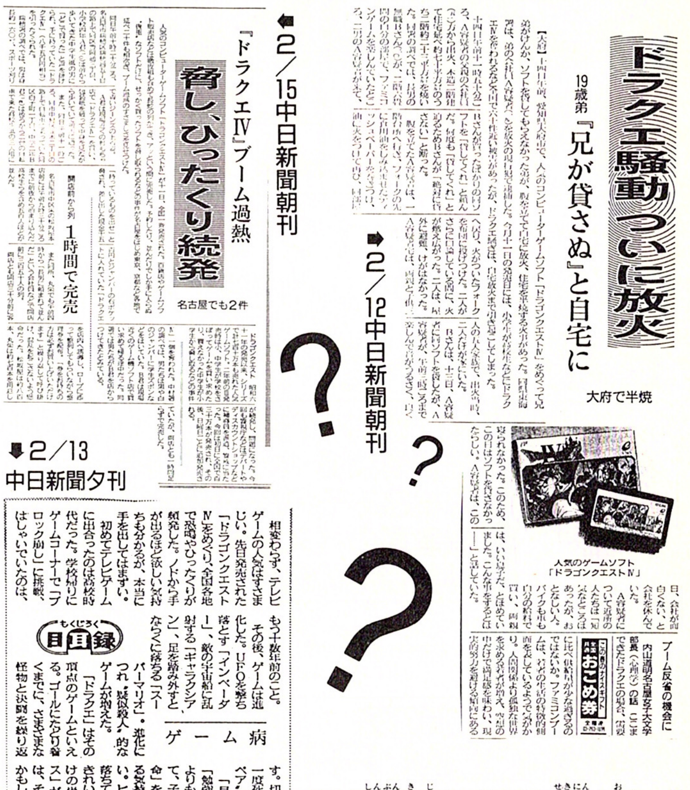
警察庁のまとめによると全国で起きたドラクエⅣをめぐる事件は60数件。（2月20日現在）購入直後のソフトの引ったくりや恐喝が各地で相次ぎ、偽造の整理券を売りつける詐欺も4件発生。また定価である￥8500を店員に投げつけるように払い、ソフトを持ち去るという事件とは呼べないような事件も起きた。なかでもショッキングだったのは愛知県大府市での放火（失火）事件で、ドラクエⅣの貸し借りをめぐる兄（20歳）と弟（19歳）のいさかいが引き起こしたものである。

これら事件の共通項は「ドラクエⅣをプレイしたい」の極度の欲求が高じたもので、アメリカのドラッグ（麻薬）の入手をめぐるトラブル諸例に似ていると指摘するむきもある。

不均衡な需給バランスが生んだこれらの事件、供給側（メーカー・流通業社・小売店）と需要側（ユーザー）の双方に改善すべき点がありそうだ。この課題に対して、ゲーム業界は明解な姿勢を示さないと、再びあらぬ方向のテレビゲーム批判が起こりかねない。

このままでは、ドラクエが発売されるたびに、〝ドラクエ＝社会悪〟の誤ったイメージの図式から、抜け出せそうにないと思うのだが。





これら新聞記事は、ゲームに責任を押しつけ過ぎた論調ではないか。と疑問を抱く愛知県在住の読者より寄せられたものです。

テレビゲームを精神治療に使う試みをしている精神科医――香山リカさんのお話

「ドラクエⅣ」は私も第5章までプレイしました。あの楽しさは完全に〝電子文明〟そのものなんではないでしょうか。そんな「ドラクエⅣ」は極めて新しいモノなのに、流通は旧態依然としていて、そのギャップと言うかひずみが、ますます拡大してきています。このような状況で一部の人たちはいらだちを覚え、人間の原始的な部分が〝暴力〟となって表れたのが、今回の多くのケース（刑事事件）ではないでしょうか。モノ（「ドラクエⅣ」）の進歩からいったら、本来「オンラインで予約して買ったのさ」のような流通をイメージするのが、むしろ自然だと思います。

これら一連の事件のせいで、またもやコンピュータゲームを否定的に見る論調がありますが、私は矛盾を感じます。ゲームが〝欲しい市場環境〟がそうさせたのであって、「ドラクエⅣ」のゲーム内容が事件を誘発したのではありません。「あばれうしどり」をやっつけすぎたせいで本当の牛を殺してしまう犯罪が起きたのではないことを、ドラクエ騒動について報道、論評するものは、今一度確認すべきではないでしょうか。

NEW MACHINE

リンクス追加機種発売

●低価格の普及機を今夏投入の予定。

世界初のカラー液晶ゲーム機として、昨年11月に発売された「リンクス」(発売元・アタリジャパン）のソフト相互互換の追加機種が登場する。

発売時期は夏ごろを予定しているが、正式名称、最終仕様、価格等はまだ未公開。３月上旬に正式発表される予定だ。

この「リンクス」の投入後、間もない追加機種の発売について、発売元である㈱ムーミンの安東社長は以下のように事情を説明する。

「今年のゲーム機市場は相変らずカラー液晶がトレンドに乗っていると考えている。昨年末に発売したリンクスの製造工程やマーケティングをさらに強化し、価格を下げたもう１機種をリリース、２機種のリンクスでさらにカラー液晶市場を育て、携帯用ゲーム機のシェアを拡大したい。そのため当然ながら相互互換機にした」

またソフト・サードパーティの支援体制の強化も図っており、「近々、発売予定ソフトを100～200タイトル発表します。サードパーティもアタリゲームズ(米)をはじめ、日米の何社かを公表します」(前出・安東社長)

好調ゲームボーイ、発売が噂されるポータブルＰＣエンジン、セガの液晶ゲーム機などのライバルに対抗すべく、リンクスは新布陣を敷いてのぞもうとしている。



→'89年11月に発売された現行型の「リンクス」。新機種はさらに小型になるという

EVENT

第一回パソコンゲーム大会

●テーマはファンと作り手のアクセス。

来たる５月３～４日に、東京都千代田区の日本都市センターホールにて、第１回日本パソコンゲーム大会が開催される。主催はゼネラルプロダクツ、マニア向けのガレージキットやグッズの販売やパソコンソフト「電脳学園」の開発、発売、また「ガイナックス」というアニメ製作会社を傘下に持ち、幅広くマニアビジネスを展開している会社である。

これまでパソコン関係のイベントは富士通主催の「電脳遊園地」を筆頭に数多く行われてきた。それらのイベントとどう違うのか、大会の実行委員長であり、ゼネヤルプロダクツの社長でもある武田康廣氏に話を聞いてみた。

「うちもパソコンゲームを開発してみてわかったのですが、このままじゃこの業界は食いつぶされてダメになると思ったんです。ユーザーの声はメーカーに届かず、一方通行になってしまっています。そこで、もっとメーカーとユーザーの接点を設けようとして企画されたのがこの大会です。ですから他のイベントのように自社商品の販促を主とはしていません。そういった形でファンの核となる層を集めていけば結果的に販促となるかも知れませんが。おそらく参加層はマニアばかりと思いますが、それで構いません。彼らを中心とした球状の広がりができれば、と考えていますから」



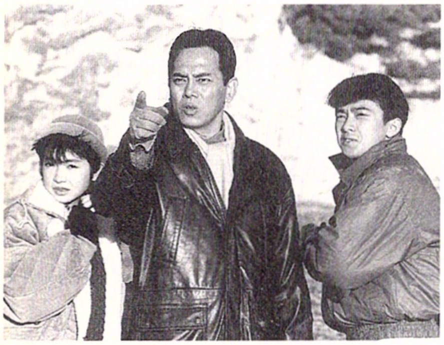
↑大会実行委員長の武田康廣さん

開催が２日間に渡るのは合宿も予定されているからだという。武田氏のコメントによるとこのイベントは「マニアによる、マニアのための」ものだ。行く末を見守りたい。

BUSINESS

セガ、松竹などと4社提携で映画事業に進出

●「ウルトラQザ・ムービー 星の伝説」を製作。特撮技術を駆使し、人気ＴＶ番組をリメイク。





この度、セガ・エンタープライゼスが初の映画製作に乗り出すことになった。松竹、東北新社、円谷映像との４社提携により製作されるこの映画「ウルトラＱザ・ムービー　星の伝説」は、昭和41年に放映され、その後の特撮、怪獣ブームの先駆けともなった、人気ＴＶシリーズ「ウルトラＱ」をベースとした、劇場用オリジナル作品で、４月中旬公開予定。ストーリーは、古墳近くに発生した殺人事件から古代神獣薙羅の覚醒、謎の異星の美女・真弓の登場と目まぐるしく展開する壮大なもの。

製作はゴジラやウルトラマンを手がけた円谷英二の三男、円谷粲。監督には「ウルトラマン」の実相寺昭雄、特技監督には「ウルトラセブン」「大霊界」の大木淳吉、キャストには柴俊夫、荻野目慶子らを迎えている。

日本の特撮とＳＦの原点となった、「ウルトラＱ」を現代風にアレンジ、新しい映像づくりに挑戦する構えだ。

ところで、セガは今回の映画事業参入について「オトナから子供まで楽しめるＳＦエンターテイメントを応援するため、この作品の提携会社に加わった」(セガ宣伝部）としており、映像によるエンターテイメント事業に今後も積極的に乗り出していく方針にある。

セガは昨年11月に映像事業部を設立し、「エイトマン」などのビデオ作品の販売を開始し好調に推移していたが、いよいよ映画製作進出となった。

ところで大手ゲームソフトメーカーの映像部門進出は近年盛んで、「未来忍者」「KABUKI MAN」など、ゲームと同時開発のメディアミックスを目指すナムコ、あるいは「てなもんや三度笠」「ゴルフ夜明け前」などのユニークなビデオ作品群を持つコナミと、それぞれ新規事業の分野においても独自の路線を打ち出している。

映像事業でのセガの今後の活躍に注目したい。



●ゲームメーカー週間株式市況　2/5～2/16

メーカー	始 値	高 値	安 値	終 値	前号比
任天堂	16900	18800	16600	16900	△600
コナミ	11100	12400	11100	11900	△900
セガ	6500	6900	6500	6600	△200
ナムコ	2050	2080	1960	1980	▼70



COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.5のアンケートハガキより

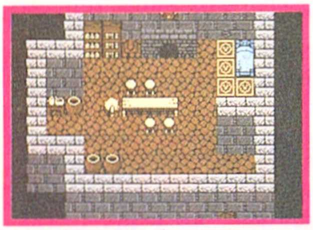
順位	前回		タイトル	メーカー / 得点	解説
1	2	↑	ファイナルファンタジーIII	スクウェア 416	人気RPG、ファイナルファンタジー3作目。4Mでさらにグレードアップ
2	1	↓	ドラゴンクエストIV	エニックス 370	超人気RPG、ドラクエシリーズ最新作。AI搭載で4MBバックアップ。¥8500
3	3	→	ウィザードリィIII	アスキー 307	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
4	5	↑	女神転生II	ナムコ 148	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ
5	9	↑	摩陀羅	コナミ 76	壮大なストーリーとユニークなゲームシステムを持つRPG。戦闘が大幅に自動化された
6	6	→	ベストプレープロ野球II	アスキー 75	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第2弾。わかりやすさを重視
7	7	→	キャプテン翼2	テクモ 40	大ヒット作の前作のシステムを踏襲。ストーリー、必殺シュートに工夫を凝らす
8	12	↑	イースII	ビクター音楽産業 37	一昨年発売された「イース」の続編。ストーリー的には本編ともいえる。システムは前作同様
9	−	↑	キテレツ大百科	エポック社 33	逆さ歩きやパーティ性アクションなど、アイデアいっぱいの横スクロールアクションゲーム
10	13	↑	モアイくん	コナミ 32	コナミのトレードマークキャラクター「モアイくん」が主人公のパズル・アクションゲーム

順位	前回	タイトル	メーカー
11	17	がんばれゴエモン外伝	コナミ
12	16	悪魔くん	バンダイ
13	15	クォース	コナミ
14	10	テトリス	BPS
15	−	ドラゴンユニット	アテナ
16	4	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
17	8	魔神英雄伝ワタル〜外伝〜	ハドソン
18	−	ドラゴンボール3	バンダイ
19	24	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン
20	−	アークティック	ポニーキャニオン

順位	前回	タイトル	メーカー
21	−	井崎修五郎の競馬必勝学	イマジニア
22	−	ディープダンジョンIV	アスミック
23	20	忍者龍剣伝II	テクモ
24	22	怒III	ケイ・アミューズメントリース
25	25	ファイアーエムブレム	任天堂
26	−	ヘラクレスの栄光II	データイースト
27	21	マイトアンドマジック	学研
28	−	迷宮島	アイレム
29	−	なんてったって!!ベースボール	サン電子
30	−	チップとデールの大作戦	カプコン

●ドラクエIVからFFIIIへ!

ドラクエIVが初登場第1位の座についたのが昨年の2月3日号。それから1年以上続いてトップを独占し続けましたが、発売約10日目のアンケート集計でついにファイナルファンタジーIIIにその座を譲りました。初回の出荷数がかなり多かったことで前作よりも比較的楽に手に入れられたという印象があります。FFIII、ウィズIII、女神転生IIと強力RPGが続いていますが、ドラクエIVもまだまだこのラインで健闘しそうな気配はあります。では次号で。



↑「ドラクエIV」を抜いて1位になったのはスクウェアの「FFIII」



↑アニメ・コミックでの人気が助けたか?エポック社「キテレツ大百科」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10

おもちゃ店売れ筋トップ10

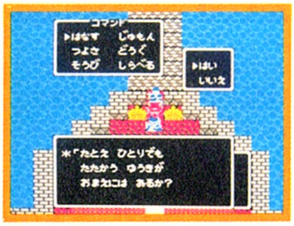
	前回		
1	―	ドラゴンクエストⅣ	エニックス
2	2	テトリス	B.P.S.
3	9	ドラゴンクエストⅢ	エニックス
4	7	信長の野望 戦国群雄伝	光栄
5	1	ドラゴンボール3	バンダイ
6	―	スーパーマリオブラザーズ	任天堂
7	―	悪魔城伝説	コナミ
8	8	ツインビー3	コナミ
9	―	トップガン	コナミ
10	―	ファミスタ'90	ナムコ


↑お値段の高さなんてものともせずに売れた「信長の野望～」

●ドラクエ発売後…

言うまでもありません。2月11日の1日で130万本売れた「ドラゴンクエストⅣ」が当然の1位。Ⅰが125万本、Ⅱが250万本、Ⅲが340万本売り上げたドラクエシリーズ、Ⅳでの目標は500万本！


↑発売日に行列する人の中にもいろいろありましたね、「ドラクエⅣ」


↑波及効果で売れた「Ⅲ」。まちがって置っていったオトーサンはいないか？

とエニックスはコメントしてますがいかに？

本やCDなら10万売れればヒット作、100万売れたら大騒ぎの世界なのに……と他の業界関係者たちは、うらやむことしきり。その替わりにといっては何ですが、抱き合わせ商法に、行列騒ぎ。あげくの果ての放火まで起きたのですから、エニックスや流通業社・小売店の社会的責任は重たくなってきています。どうする？

「ドラクエⅢ」までも波及効果で3位に浮上。今、日本中でドラクエをしています。


↑アニメと共に大ヒット商品となった「ドラゴンボールⅢ」

予想されていた通り、新聞やTVで大々的に報じられた2月11日の「ドラゴンクエストⅣ」発売日の騒ぎ。その発売に関して拾ったこぼれ話いろいろ……

東京都新宿区に住むKさん（28才・水商売関係）は都内のおもちゃ店で「ドラクエⅣ」購入予約券を手に入れたが、予約券をもらう時に売れ残りソフトを強制的に買わされるハメに。しかし2月10日にその店に確認の電話を入れると「今から取りに来てもいいですよ」と余裕の答え。結局10日の夕方、発売日の1日前に手に入れることができたという話。はたして得したんだか損したんだか……。

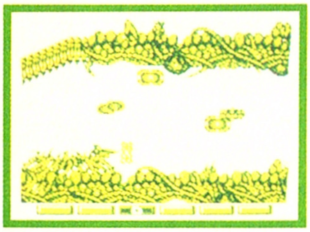
又、数多く寄せられた声で、「不断は非常に低姿勢で商売をしているおもちゃ屋さんが、2月10日、11日の両日はタカビ（高飛車）だった」という話も。

本誌4ページでも取り上げているように、「ドラクエⅣ」を手に入れるために日本全国で多くの事件が発生し、世間を騒がせたのも人気ソフトのなせる業なのか。しかし、「たかがゲームで！」というのが世間の大人の反応だった。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

	前回		
1	1	ネメシス	コナミ
2	3	テトリス	任天堂
3	2	魔界塔士SA・GA	スクウェア
4	4	SD戦国伝	バンダイ
5	5	F1レース	任天堂


↑前回に引き続き、人気の高いコナミの「ネメシス」

●上位すっかり安定か!?

今回は、2位「テトリス」と3位「SA・GA」が入れ換わっただけで、5位までのタイトルはまったく変化がありません。そこで今後の注目ソフトを紹介すると、なかなか苦戦中の「クォース」（コナミ）、RPG3作目の「あやかしの城」（セタ）、魔界村を継ぐ「レッドアリーマ」（カプコン）、というところでしょうか。今後の動きに期待です。

～読者の声～

●「ドラクエⅣ」手に入れました。発売日の前日夜11時ぐらいで池袋の安売り店の前に既に長蛇の列。僕は前に並んでいた中坊に順番をキープしてもらい、自分は深夜喫茶に。明け方列に戻ってみるともう列なんかぐっしゃぐしゃで、一気に自分の番より1000人ぐらい飛びこえて横入り。楽々手に入れた僕はずるいんでしょうか？（埼玉県・H男）

●僕は行きました。早朝の池袋の数万人の人の群れ。最早ここで「ドラクエⅣ」を手に入れるのはあきらめ、一縷の期待を持ちつつ車で秋葉原へ。7時過ぎにディスカウント店の前の列に並んだらラッキーなことに手に入りました。でも、僕の友人は朝9時に東京駅近くで並んだら買えたそうですよ。（東京都Y・N 21才）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.5のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	2	スーパーダライアス	NECアベニュー	98	ドルビーサウンド対応ゲーム。サラウンドシステム、大画面モニター、ボディソニック。感激！
2	1	源平討魔伝	ナムコ	79	サンプルで遊んだ。音声合成でしゃべりまくってる。義経のイヤらしい笑い声なんて、最高!!
3	7	シティハンター	サン電子	77	突然ＴＯＰ－３にランクイン。比較的サクサク進むし、弾数制限のないバズーカが好きさ
4	9	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	73	パソコン版では、ゲーム前半の108枚の石板探しが、けっこうキツかったんだよね
5	－	バルンバ	ナムコ	65	ナムコ初、ＰＣエンジン・オリジナルのシューティング。なんと360°スクロールだっ!!
6	4	スプラッターハウス	ナムコ	62	ジェイソン、マイケル、レザーフェイス、フレディ…。世界にはホラーヒーローがいっぱい…
7	－	アウトラン	NECアベニュー	56	今さら、説明はいらんよね。ゲーセンで、あのデカい框体が動くのを見た時は感激したもんだ
8	10	イメージファイト	アイレム	48	しかし、こうデキのいいシューティングが続くと、ファンは金策がたいへんだよねえ
9	5	イースⅠ・Ⅱ（CDロム）	ハドソン	31	イースファンには一通り行き渡ったのかな？　４ランクもダウンするとは思わなかった
10	－	アフターバーナー	NECアベニュー	26	いよいよ来ましたね。元祖３Ｄシューティング。メガドラのⅡに負けないでほしいものである

●バルンバ初登場！

やはり、移植ものやキャラクターものは強いと再認識させてくれる、今回のＴＯＰ－10です。ＰＣエンジン・オリジナルは３位の「シティハンター」と５位の「バルンバ」の２本。あとはすべて移植もの。がんばれオリジナル!!　とゆーワケで、今回の注目作は、バルンバ。これは、ナムコ初のＰＣエンジン・オリジナルの360°、全方向にスクロールするシューティングゲームです。自機も砲台を回転させ、360°攻撃ができるので、敵の攻撃パターンや、攻略法等、今までにない斬新なプレイが楽しめそうです。



↑ナムコ強し!!　今回ＰＣエンジン２位は「源平討魔伝」

VOICE

あらためて、「ＰＣエンジンの今後に期待すること」なんて聞かれても返事にこまってしまうのだ。なんせ、現段階じゃほとんどなんの期待も持ってないって言ってもいいくらいだから。

ハードの特徴からか、どうしてもアクションやシューティング系のゲームが多いし、ゲーセンやパソコン等からの移植が多いのも気になる（もっとオリジナル物がでてこないとねえ）。個人的にはシミュレーションや、ＲＰＧをガンガンだしてもらいたいんだけどね。

ROM²には多少の興味はあるものの、なかなか簡単に買えるお値段ではないからなあ。と思ってたところにスパグラの発売…。うおーこりゃまた高え。それなりの機能は持っているんだけど、さすがにあの値段は一般ユーザー突き放してる感じだわな。　（外堀）

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

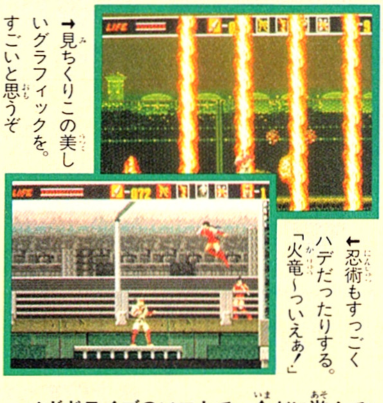
順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ソーサリアン	セガ
2	2	ファンタシースターⅢ	セガ
3	4	アフターバーナーⅡ	電波新聞社
4	－	フェリオス	ナムコ
5	－	TATSUJIN	セガ



↑発売されても人気は衰えず。もう買った人もいるはずなのに「ソーサリアン」

●ナムコの力は強い!?

ソーサリアンとファンタシースターⅢは指定席。３位はアフターバーナーⅡが浮上し、４位にはフェリオスが入りました。ナムコのメガドライブ初ソフトです。やはりユーザーのナムコに対する期待はどのハードでも大きいようです。ですが、上位の壁を崩すまでに至るかどうか。今後の順位が注目されます。５位にはなぜかＴATSUJINが。



➡見ちくりこの美しいグラフィックを。すごいと思うぞ

⬅忍術もすっごくハデだったりする。「火竜〜っいえぁ！」

VOICE

メガドライブのソフトで、今だに遊んでいるゲームっていえば、『スーパー忍』だろうか。リアルなグラフィックに、バツグンの操作性。かなりレベルの高いアクションゲームだ。このままアーケードに出しても、おかしくないぐらいの出来である。練習すれば、だれでもクリアＯＫだし。（編集部・高崎淳）

PERSONAL COMPUTER TOP 10

●三国志II、再び1位に

前号では4位まで落ちてしまった光栄の「三国志II」ですが、再びトップに返り咲きました。この作品の特長は「駆け引きの豊富さ」にあります。ただ戦って勝負をするのではないわけです。他のシミュレーションゲームとは一味違った楽しみ方ができそうな気がしますね。第2位は、エルフの「ドラゴンナイト」。アダルトもののRPGです。が、単なるHゲームではなくRPGとしての完成度の高さも人気の秘密だとか。次号では第1位なんてこともあるかもしれません。3位は、ウルフチームの「アークスII」。キャラクターの行動が街で噂になったり、戦闘では敵のどの部分を攻撃するかを決められたりと新しいシステムが盛りだくさん。注目ソフトは、第6位、バショウハウスの「エメラルドドラゴン」。高い技術力を駆使して創り上げられたこのRPGはプレイヤーを楽しませることが前提にされており好感が持てます。



↑徐々に順位が上がってきた、バショウハウスの「エメラルドドラゴン」



↑トップ10内で上がったり下がったりの「遥かなるオーガスタ」

パソコンゲーム売れ筋トップ10

	前回			
1	4	三国志	光栄	PC-8800シリーズ
2	3	DRAGON NIGHT	エルフ	PC-9800、8800シリーズ
3	5	アークスII	ウルフチーム	PC-8800シリーズ
4	8	テトリス	B.P.S.	PC-9800、8800、X1他
5	1	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	PC-8800、MSX2
6	7	エメラルドドラゴン	バショウハウス	PC-8800シリーズ
7	−	銀河英雄伝説	ボーステック	PC-9800、8800、MSX2
8	10	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC-9800シリーズ
9	−	MISTY Vol.3	データウエスト	PC-9800、8800他
10	−	維新の嵐	光栄	PC-9800、8800、X1他

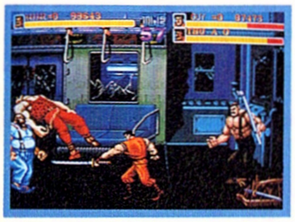
●ルーンワースは凄いぞ！

今号の第5位にランクされたT&Eソフトの「ルーンワース・黒衣の貴公子」は、コンピュータRPGで初の「マルチイベント」システムを導入していることで話題となっています。これは日時によって起こるイベントが決められており、日数が経てばプレイヤーの意志とは無関係に解消されてしまうというもの。何度も遊んでみたくなる作品といえます。

ARCADE GAMES TOP 5

●カプコン2作強し

今回のチャートも、前回に引き続きカプコン作品が2本ランクイン。どちらも前回ほどの異常なまでの人気はないものの、それでもテトリス以外のゲームを圧倒するだけのものは持っています。今回のチャート3位に新たにランクインしたセガ社の“ブロクシード”以前同社が発表したフラッシュポイント同様のテトリスアレンジ物。フラッシュ〜がテトリスの操作性だけを使った違うパズルゲームだったのに対し、こちらは純粋な上位バージョン。アイテムテトリスと言う言葉がもっともといった感じのゲームです。



↑前回に引き続き1位、カプコンの「ファイナルファイト」



↑「いま究極の闘いが始まる」というのがキャッチコピー



↑キャビネットの思い切ったデザインでド胆を抜く「ライン・オブ・ファイア」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

	前回			
1	1	ファイナルファイト	カプコン	本格的格闘ゲーム。3人の中から1人を選ぶ
2	2	テトリス	セガ	ソ連産。世界中で大流行のパズルゲーム
3	−	ブロクシード	セガ	テトリスにお助けアイテムが使える!?
4	3	カプコンワールド	カプコン	敵とクイズをしながら進む、すごろくゲーム
5	−	シャドーダンサー	セガ	忍者と忍犬のハードアクションゲームだ

体感ゲーム(アップライトコックピット型)

	前回			
1	3	ライン・オブ・ファイア	セガ	2人プレイの戦争射撃ゲーム筐体が笑える
2	1	ファイナルラップ	ナムコ	2〜6人まで遊べるレースゲーム
3	4	ビッグラン	ジャレコ	ジャレコ初！ 体感ドライブゲーム
4	2	ビーストバスターズ	SNK	3人同時プレイが可能な、ゾンビ射撃ゲーム
5	5	ウイニングラン鈴鹿グランプリ	ナムコ	鈴鹿のコースをシミュレートしたF1ゲーム

●AOUショウ開催される

秋のAMショウと並んでゲーム業界の2大ショウと言われているAOUショウが先日、千葉の幕張メッセで開催されました。一般人も入場料払えば入ることができるので、当日は多数のマニアが詰め掛け場内は騒然。当日発表された新作については次回詳しく紹介の予定。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

過去4号での順位

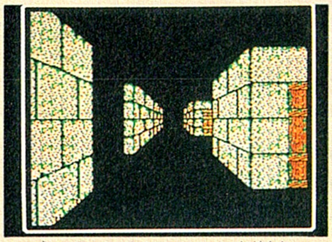
	プレジ	ウィズ	ドンド	シティ	謎のマ	ニュー
Vol.5	−	3	−	7	−	−
Vol.4	−	3	−	8	−	−
Vol.3	−	3	−	6	−	−
Vol.1	−	3	−	9	−	−

3月2日〜3月15日発売スケジュール

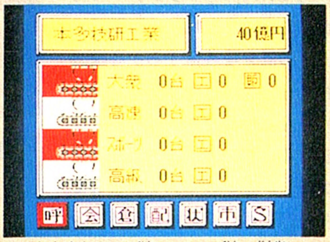
発売日	機種	タイトル	メーカー
3/2	FC	ヘビーバレル	データイースト
2	FC	西村京太郎ミステリー スーパーエクスプレス殺人事件	アイレム
2	FC	プレジデントの選択	ホットビィ
2	PC	謎のマスカレード	メサイヤ
2	PC	シティハンター	サン電子
2	MD	スーパーリアルバスケットボール	セガ
3	PC	スペースインベーダー 復活の日	タイトー
3	MD	ニュージーランドストーリー	タイトー
9	FC	ウィザードリィIII	アスキー
9	FC	ドンドコドン	タイトー
9	FC	モアイくん	コナミ
9	PC	サイバーコア	I・G・S
9	MD	エアダイバー	アスミック
10	PC	ゴールデンアックス	日本テレネット
15	GB	ベースボールキッズ	電波新聞社

祝!!ウィズIII発売

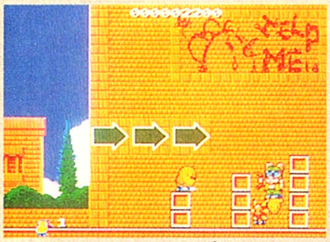
ここのところ本誌「HIT CHART」ページ"読者がえらんだほしいソフト"コーナーで第3位にランキングされていた「ウィザードリィIII」が発売されます。「ドラゴンクエストIV」を既にやってしまったRPGファンにはぴったりの発売タイミング。さて今度の出来はいかがなものでしょうか。



↑お待たせしました! あと1週間足らずでお手元に、「ウィザードリィIII」



↑将来社長になる人なれない人、人生いろいろあるが「プレジデントの選択」



↑カワイイキャラクターが出てくるくせにムツカシいこと「ニュージーランド〜」

FC プレジデントの選択

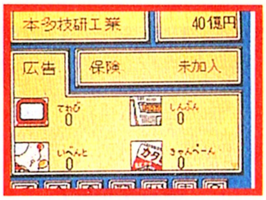
ビジネスシミュレーションゲーム。プレイヤーは自動車会社の社長となり、日本、アジア、アメリカでのシェア(市場占有率)ナンバー1を目指す。



■ホット・ビィ
■3月2日発売
■¥9800(税抜き)
■カセット

●いわゆるビジネスシミュレーションゲームである。日本第3位にある本多技研工業を、世界No.1の企業に成長させるのが目的。そのためにプレイヤーはクルマメーカーの社長として車種の決定から人事、生産、宣伝、販売、総務等会社内の部署を統活し、意志決定をしなければならない。その決定次第で大きくも小さくもなる。製品が企画され販売に至るまでの過程がわかって学校で得られない知識を与えてくれる。(RYOII)

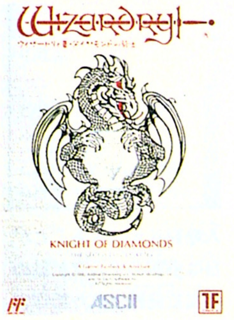
●昔の人はうまいことを言う。「企業をつくってるのは人・モノ・金!」とね。このゲームは他のマネーものゲームと違って、お金儲けだけじゃ満足できない。会社そのものに元気がないとゲームしてて落ち着かないのね。経営者になれるかどうかは別にして、"設備投資"とか"運転資金"の意味をカラダで覚えてしまえるのは確か。テトリスの作者、A・パジトノフ氏(ソ連)には絶対つくれないゲームだしね。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥(半)♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC ウィザードリィIII

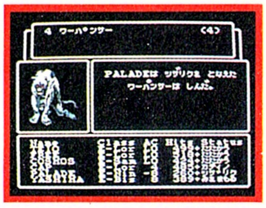
ファミコン版の3作目。パソコン版「II」のシナリオ、「ダイヤモンドの騎士」をゲームデザイナー遠藤雅伸氏がリメイクした。風格のなかに新しさが。



■アスキー
■3月9日発売
■¥6500(税抜き)
■カセット

●とりあえず文句がない。ファンの人には最高だろうし、Wiz処女の人にもおすすめできる。Iをしのぐ恐怖とソーカイ感、IIのように面倒ではなく、適度な謎解きと、FC版の最高傑作であることは間違いないだろう。システムに手を加えた英断も評価したい。ひとつだけ言わせてもらえば、ターボファイルの対応をもうちょっとなんとかしてほしい。いろんな意味でアイテムの魅力が半減してしまうのだ。(石埜ミチホ)

●FC版初、というよりウィズの移植において初めて、根本的に造り直されたシナリオである。パソコン版ではレベル13まで育てたキャラクターをディスケット間を移動させて遊ぶのにちょうど良いバランスになっていたので、レベル1から始めなくてはならないFC版の大幅な変更は必然なのだが、それにしてもよくバランス調整されている。惜しいのは新呪文が今ひとつ使えないということだろうか。(ベニー松山)



難易度	★★★(半)☆
操作性	♥♥♥(半)♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥(半)♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥(半)♡

FC ドンドコドン

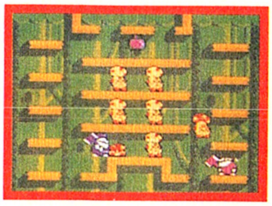
「バブルボブル」以来、タイトーお得意の面クリアタイプのアクションゲーム。5つのラウンドに各10ステージ用意されている。軽快・コミカルタッチ。



■タイトー
■3月9日発売
■￥5900(税抜き)
■カセット

●キャラはかわゆく、グラフィックもイイ。アクション難度もそこそこでプレイのフィーリングもなかなか！ いい意味でも悪い意味でもそこそこのゲーム。アクションゲームの定番という気がする。この種のゲームは1人でシコシコプレイするのではなくホームパーティとか家族でなどみんなでワイワイガヤガヤ楽しむときのアトラクションの1つのアイテムとして利用したい。そういう意味で良質なソフトと思う。(RYOII)

●いわゆるバブルボブル系の、コミカルアクションゲームですか。何かで攻撃して、もう1回攻撃する2段攻撃も今まで通り。ただ今回は、おじいさんが主人公。またこれがカワイかったりするんですよね。でも、グラフィックがメルヘンぽいので、男の子だけで遊ぶのはちょっと…やっぱみんなで騒ぎながら遊ぶのが1番なゲームですね。いや～つくづくいいポジションのゲームだと思います。(作山哲広)



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC シティハンター

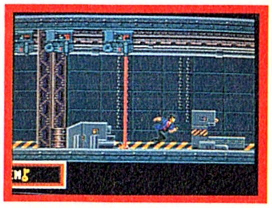
同タイトルの人気コミックスをゲーム化したスクロールタイプのアクションゲーム。独立した3つのシナリオ＋最終シナリオで構成される。



■サン電子
■3月2日発売
■￥6300(税抜き)
■Hu-CARD

●とっても“お手軽”なんだけど、かなり“うっとーしー”アクションゲームなのである。難易度は高くないからね、さくさく進むけど、あっち行ったりこっち行ったりが、かなりわずらわしーんだよね。単調な展開とか、変化の乏しいシナリオとか、ちょっと“うーん”なデキなんだよな。冴羽くんらしさもイマイチな感じで残念なのだ。もっともっと“もっこり”させてほしいものである　(北枕獲)

●シナリオが3つあって、どのシナリオからでも始められるってのはいいんだけど、どの面もあんまりかわりばえがしないんでぜんぜんメリハリがないんだよなァ。ゲーム中は、このゲームがシティハンターだってこと忘れてしまうぐらい原作の印象薄いしねェ。敵キャラに忍者とか、ジョイナーみたいな怪人とか、宇宙刑事もどきとか出てきて、これのどこがシティハンターじゃいって感じ(笑えるけど…)。(鹿之助)



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

PC 謎のマスカレード

パソコンで人気のAVG「琥珀色の遺言」のPCエンジンバージョン。5人の仲間とともに捜査を進めるゲームシステムがユニーク。天の声2に対応。



■メサイヤ
■3月2日発売
■￥6000(税抜き)
■Hu-CARD

●順番に移動して、すべてのコマンドを試せば、何とか進めちゃう。それが長所だし、短所でもあるんだ。けどさ、あまり考える必要がないってのも、ちょっとね。それにさ、こーゆーゲームって、やっぱマウスでやるゲームだと思う。パッドだと操作しにくくて(これは、私がマウスになれちゃったせいか)。とは言っても、決して悪いゲームじゃないよ。久々登場のAVGだし、この手のが好きな人はどーぞ。(北枕獲)

●残念なことに、大正浪漫のかほりが希薄なんですよね。あの時代に憧れを持っている小生としては、もっともっとデカダンな雰囲気を期待してたんですがね。ゲームの方は、可もなく不可もなくって感じで、こじんまりとまとまってしまったのが残念。もう1つ、疑問なのは、円陣探偵社の探偵たち。彼らがいなきゃならない理由が、いまいち不明なんですわ。名前にも腹が立ちますしね。(謎のマスクマン・Pキッド)



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

MD ニュージーランドストーリー

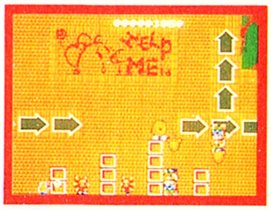
タイトー初のメガドライブソフト。主人公ティキをコントロールして、捕えられている仲間を救い出すアクションゲーム。業務用からの移植。



■タイトー
■3月3日発売
■￥6800(税抜き)

●移植の出来は悪くないし、それなりに遊べるんだけども、どうも今一つ物足りない。それはどうやらキャラと難易度のミスマッチにあるらしい。自キャラにしろ、敵キャラにしろ、かわいらしくて憎めないヤツばっかりなんだけど、難易度がかなり高いから、ちょっとしたことであっさりとやられてしまうことがすごく理不尽にクローズアップされちゃう。もっと簡単にしてもよかったと思うんだけどなあ。(成沢大輔)

●「バブルボブル」にしろ、「レインボーアイランド」にしろ、キャラクターがカワイイからといって侮っていると、見事返り討ちに会ってしまう。この「ニュージーランド～」も同様で、親しみやすいキャラクター達が、微妙な操作とアクションを要求してきます。主人公ティキはジャンプも飛ぶこともできない鳥なので動きは地味だけど、いろいろな乗り物が演出してくれて、アクションファンにはオススメです。(マッキー)



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

GAME-PLAY REPORT PART IV

ドラクエIVが発売されてからもうすぐ１ヵ月。そろそろ、みんなの手にソフトがいきわたる頃ではないかな？　今回からいよいよ第２章に突入だぞ。

第二章　おてんば姫の冒険

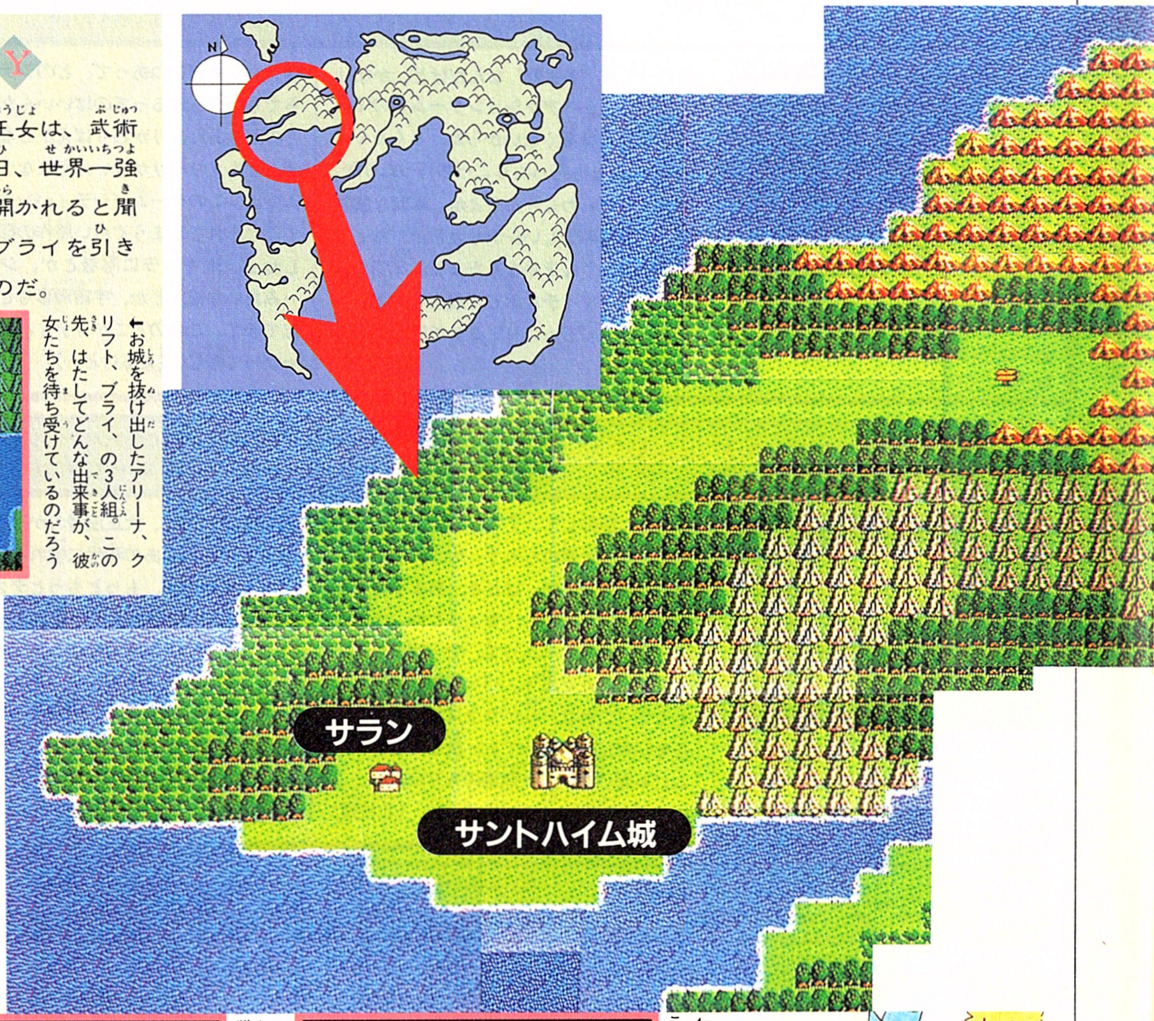
世界一の武闘家をめざせ！

STORY

サントハイム城のアリーナ王女は、武術が大好きなおてんば姫。ある日、世界一強い武闘家を決める武術大会が開かれると聞いたアリーナは、クリフトとブライを引き連れて冒険の旅へと出発したのだ。



←お城を抜け出したアリーナ、クリフト、ブライ、の３人組。この先、はたしてどんな出来事が、彼女たちを待ち受けているのだろう



バランスのとれた３人パーティーでの冒険だ

第２章のパーティーは、武闘家・僧侶・魔法使いという、きわめてシンプルで、最高にバランスのとれたパーティー編成である。そしてそれは、パーティープレイの入門用として、ピッタリの編成ということもできる。つまり、この第２章をプレイすることによって、パーティープレイを一から学べるわけだ。

第１章でRPGの基本を学び、第２章でパーティープレイを学ぶ。この流れによって、初心者でもムリなくドラクエの世界に入り込めるのだ。



←各キャラの得意な分野を生かした戦闘を行うように心がけること



←第２章の戦闘もマニュアル操作。ここで各キャラの特徴をつかむのだ



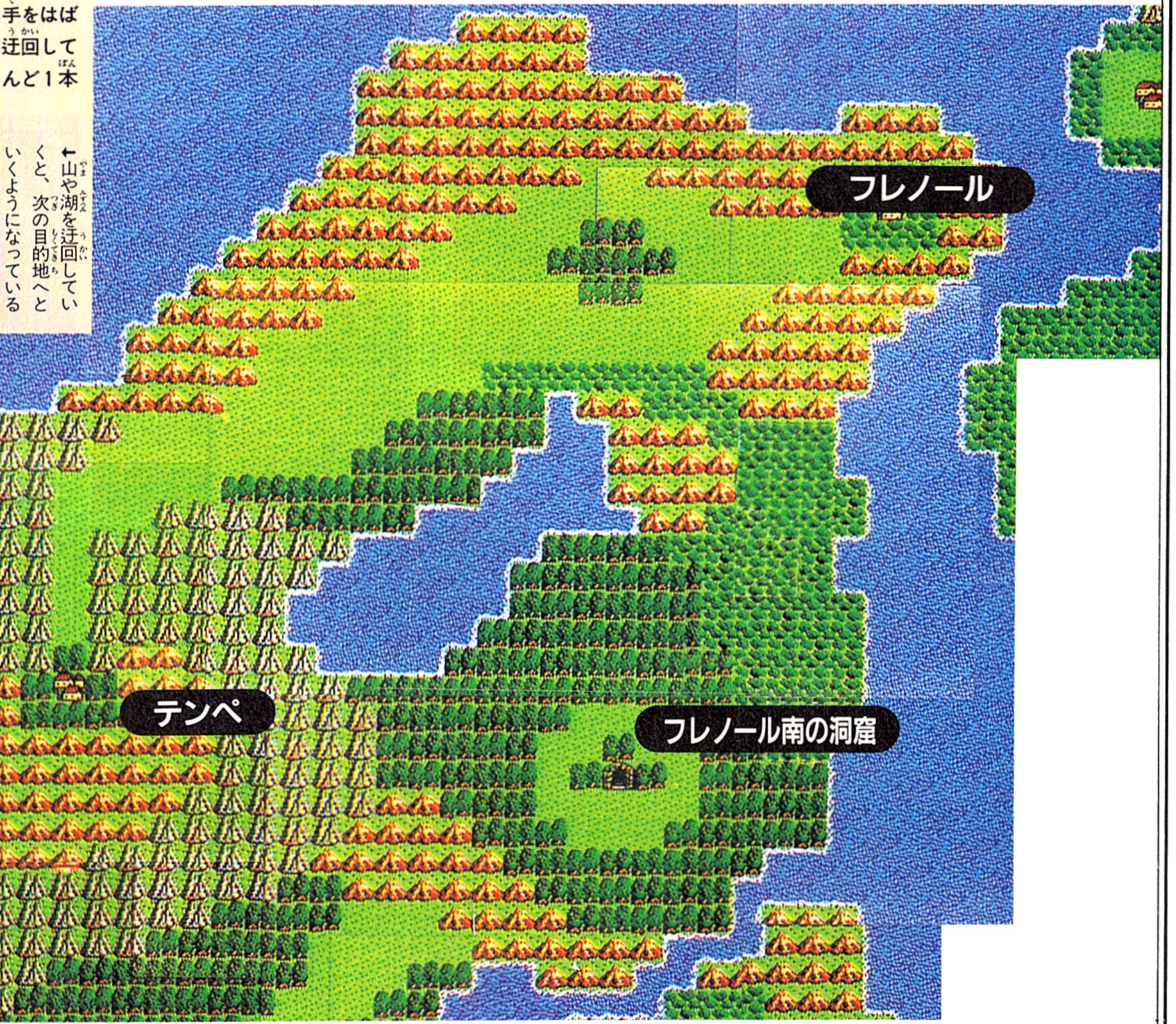
第2章の舞台 サントハイム地方

基本的には1本道だ

バトランド地方の倍ぐらいの広さがあるサントハイム地方。中央には巨大な山脈が東西に横ぎり、行く手をはばんでいる。この山脈を大きく迂回して進んでいくため、経路はほとんど1本道になっているのだ。



←山や湖を迂回していくと、次の目的地へといくようになっている



第2章の主人公たち

王女◆アリーナ

Ⅲでいうところの武闘家タイプ。だから、基本的には武器や防具を装備することを苦手としている。ただし、“てつのつめ”などの武闘家専用の武器なら話は別、装備することで、確実にその破壊力はアップするのだ。

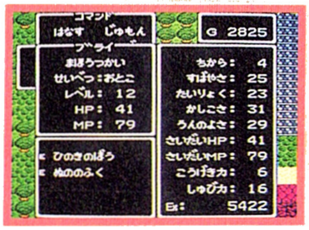
また、すばやさが増すごとに出やすくなる“かいしんのいちげき”も、武闘家キャラの大きな魅力と言える。



←“ちから”が高く“かしこさ”の低いところが武闘家の特徴。他も比較的高い値だ

じいや◆ブライ

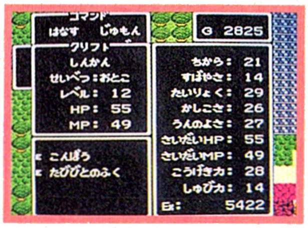
魔法使い系のキャラクター。数多くの呪文のなかでも、とくにヒャド系の呪文を得意としているのだ。しかもそれだけでなく、メダパニやバイキルト、マホカンタなどの魔法使い独特の特殊呪文までも使いこなすことができる。最終的には、全部で15種類の呪文を覚えるぞ。ヒャダルコを覚えたら、集団のモンスターはブライにおまかせなのだ。



←全体的に平均している僧侶系。何でもそれなりにこなすオールマイティー型と言える

神官◆クリフト

典型的な僧侶系のキャラであり、パーティーでは唯一の回復系呪文の使い手なのだ。おまけに、それなりの武器や防具も装備できるので、ある程度の戦闘力も期待できる。そしてさらに、ザキ系やザオリク系の呪文まで使いこなすという、なんとも頼もしいキャラなのだ。パーティーの安全を支えてくれる、縁の下の力持ち的存在だ。



←武闘家の反対で、“ちから”が低く“かしこさ”が高い。全体的にまだ差が少ないのだ

サントハイム城

お城を抜け出し、おともを引きつれて世界一をめざす旅に出発だ！

アリーナ王女の住むサントハイム城から、第2章はスタートだ。

サントハイム城は3階建てで、2階には王様の間が、そして3階には王様とお姫様の寝室があるのだ。冒険を始めるにあたって、まずやらなくてはいけないことが、このお城を抜け出すこと。とは言っても、真正面から出ていこうとしても、衛兵が立ちふさがって外に出してくれないぞ。というわけで、上から下までくまなく見てまわり、外に出られる場所を探さなくてはいけないわけなのだ。



↑正面の門から出ようとすると、衛兵たちがサッと行く手をさえぎって、絶対に通してくれない。こうなったら他の出口を探すしかないので、1階から3階まで、出られそうなところをとことん調べまくることにしよう。

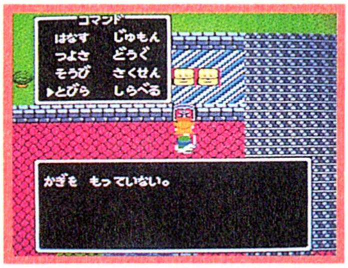
❶❷カギは2種類必要!?

サントハイム城の1階には、カギのかかった扉が2ヵ所ある。しかも、その扉の形状から見て、どうやらそれぞれ別のカギが必要なようなのだ。ということは、今回は少なくとも2種類のカギがあることになる。

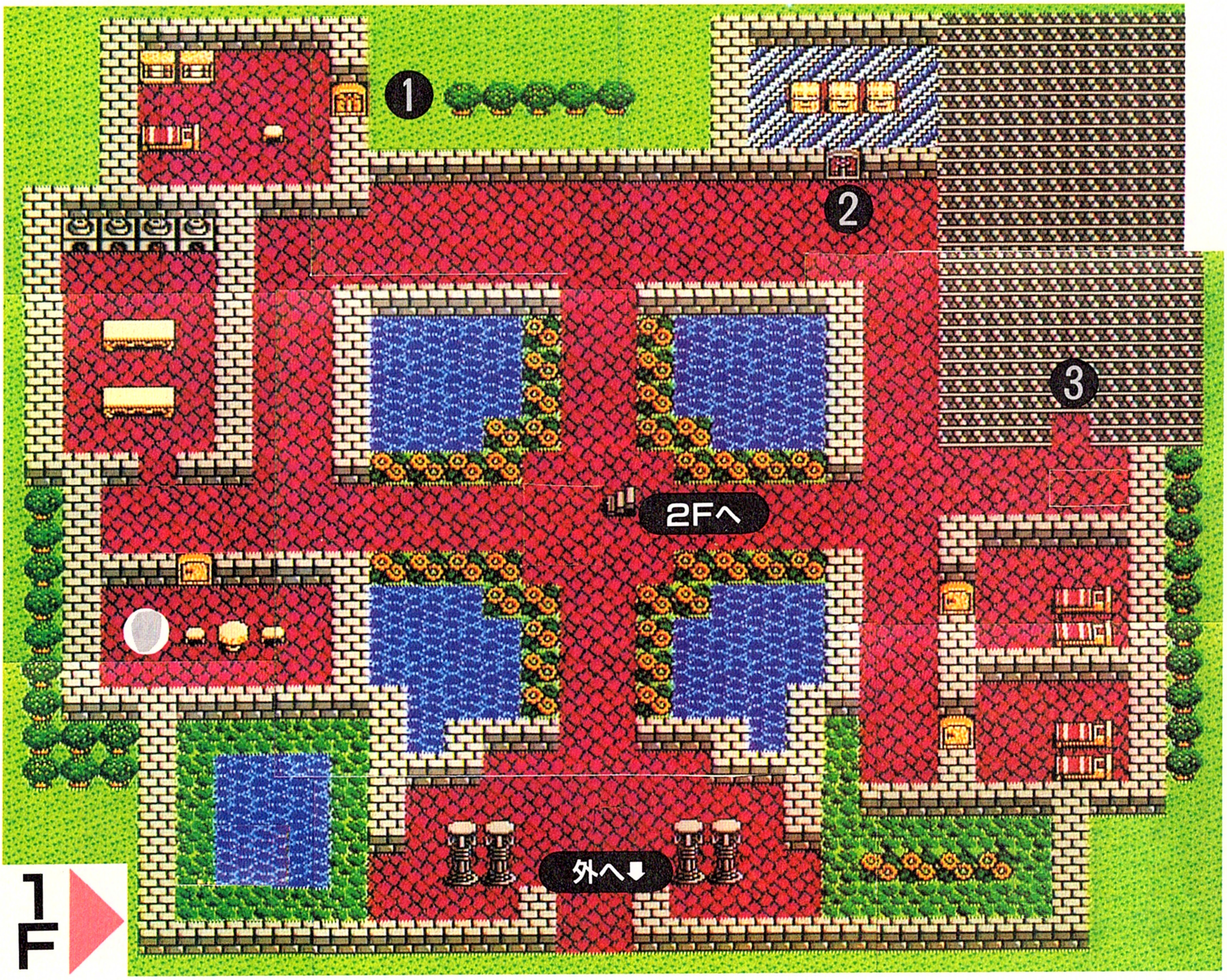
一方の扉の奥には物知りそうな老人がいるし、もう一方の扉の奥には宝箱がある。どちらも興味を引かれるところなので、早いところカギを手にいれて、扉をあけてみたい気がするのだ。

はたして第2章の間に、2種類のカギを手にいれることができるのだろうか。それとも、ひとつのカギで両方とも開けることができるのか!?





←↑いくら"とびら"コマンドを使っても、カギを持っていなければ開かないのだ。見た目が明らかに違うこの2つの扉は、やっぱり違うカギが必要なのかな。あとこのお城では、3階の寝室にもカギがかかっているのだ



③教会？

1階の右奥には、教会のような部屋がある。普段は屋根の下になっているところだ。ところが、ここではセーブも何もしてくれないのだ。でも、情報はくれるので、とりあえず話を聞いてみることにしよう。



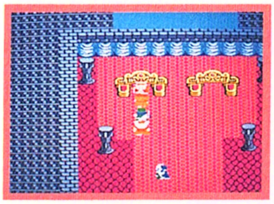
←教会かな？　と思って話しかけてみると…



→話をしてくれるだけで、他は何もできない

④2階は王様の間

2階には王様の間があり、アリーナの物語はそこから始まることになる。この章では、王様に旅の目的を教えてもらうわけではない。とりあえず、王様は冒険に関わってはいないのだ。だから、いったんお城を抜け出してしまえば、よほどのことがないかぎりここに戻ってくる必要はない。ただ、何か事件が起きたら話は違うけどね。

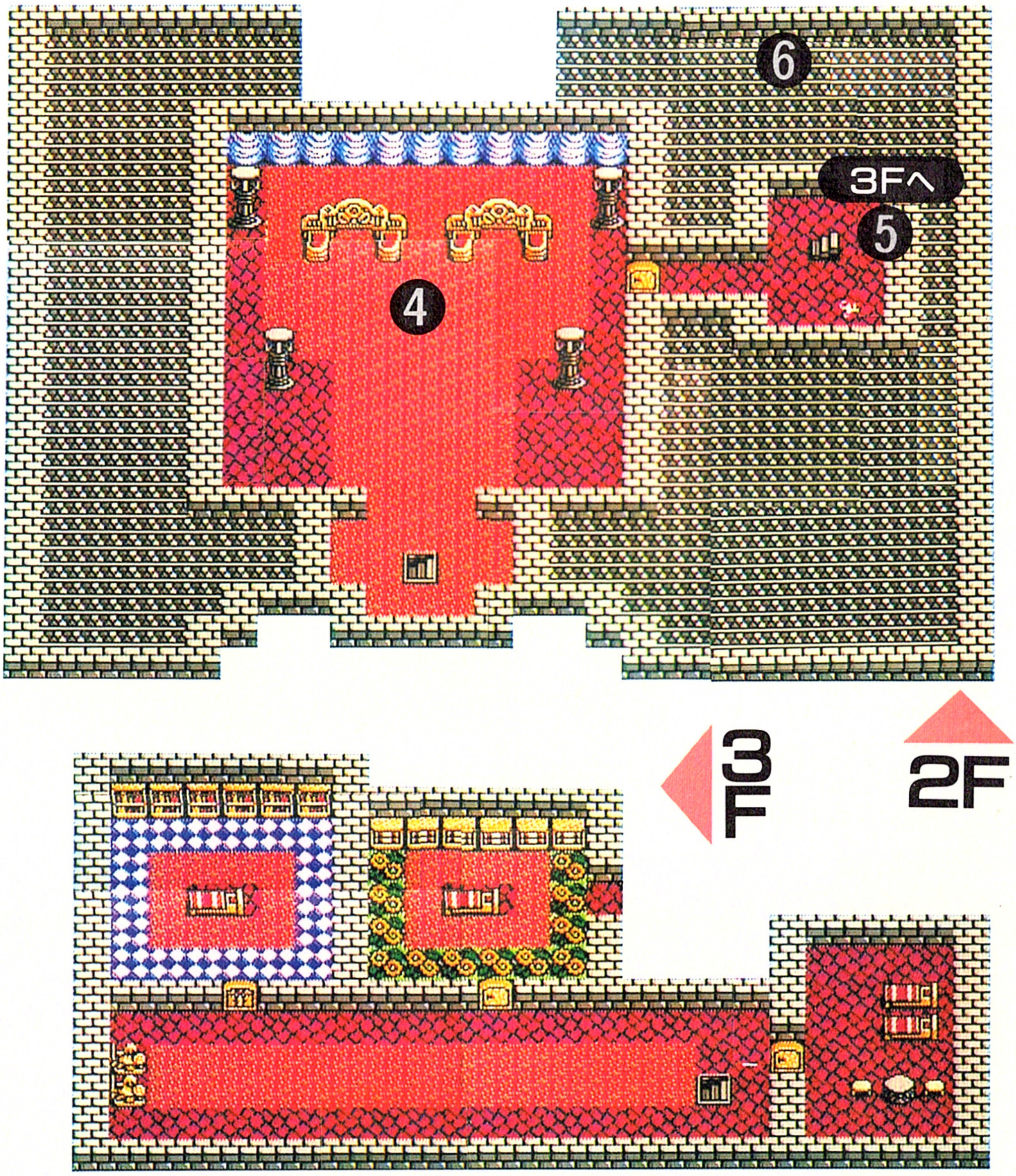


←王様のところに行っても何もイイことはない



→そんなことを言われても困ってしまうのだ





⑤3階はプライベートルームなのだ

3階は、王様とお姫様のプライベートルームになっている。だからと言って、なんの遠慮もいらないぞ。だって自分がお姫様なんだからね。

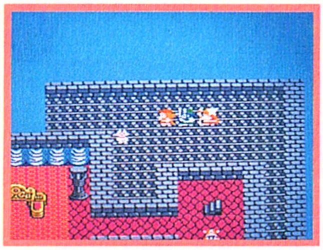
とにかく、3階は見落としがちな場所なので、くれぐれも忘れないようにしよう。



←いちいち説明しているところが、何かあやしい気がするんだよね

⑥屋根の上も歩ける

王様の間の横にある屋根の部分も歩くことができるのだ。どうやってここに降りるかは秘密だけどね。どうやら飛び降りることもできるみたいだぞ。



↑屋根の上にはネコが一匹いるだけだ。いったいここで何をしろと言うのだろう

⑦人の話はとにかく聞くこと！

お城の中には、当然たくさんの人がいる。くまなくまわって、とにかく全員の話を聞くようにしよう。なかには、大切な情報をくれる人がいるかもしれない。とくに3階にいる女の人など、見落としがちな人たちは、絶対に忘れないように心がけよう。



←本人を目の前にしながら、まったくよくこんなことが言えるもんだよ

サラン

冒険の序盤は、この町を拠点としてレベルアップにはげむのだ

サントハイム城を出て、すぐ横に見えるのがサランの町だ。お城の中には店が1軒もないので、最初はこの町で装備を整えることになる。そして、その後しばらくは、ここを拠点としてレベルアップにはげむのだ。いくら3人パーティーとは言っても、レベルが低いうちに遠出をするのは危険だし、あとでツラクなるだけだ。まずはじっくりとパーティーを成長させよう。



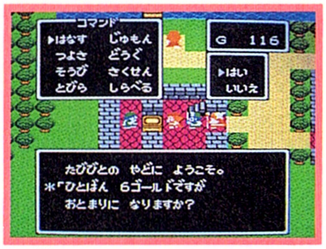
↑サランの町は、サントハイム城の城下町のような存在なのだ。お城を抜け出した後で、必ず一度は立ち寄らなくてはならないぞ



←お城のすぐ隣にある町だから、情報が伝わってくるのも早いのだ

❶宿屋

入ってすぐ右側に宿屋がある。始めのうちは、ひんぱんに利用することになるので、このつくりはウレシイかぎりだ。おまけにお値段は、3人で1泊6Gと格安なので、危なくなったらすぐに泊まってしまおう。



↑1泊6Gといってもこれは3人の値段。ひとりなら2Gしかかからないのだ

●2階もある

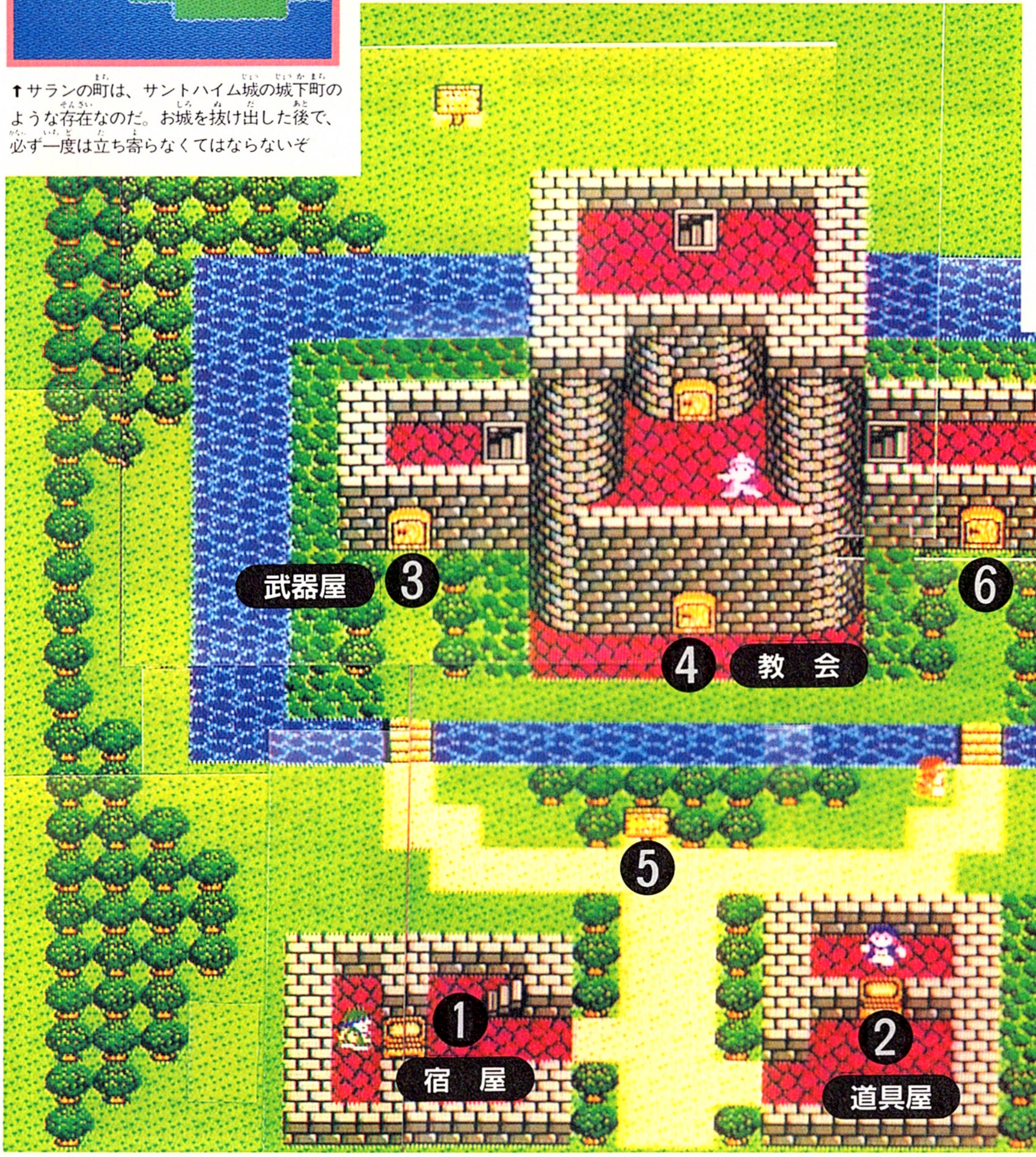




←宿屋の2階には戦士がひとり。それにしてもお姫様のこと知らないの？



↑言われたとおりにしたほうが賢明だぞ



②防具屋

宿屋の向かい側にある防具屋。ここには5種類の防具と、なぜか"やくそう"を売っているのだ。ここには道具屋がないためなのだろうが、どうやら場所によっては、ひとつの店がいくつかの店の役割を兼ねているようだ。便利なのはいいんだけど、品揃えが少なくなっちゃうのがちょっと難点だね。とにかく早目にお金をためて、足りない防具を揃えるようにしよう。



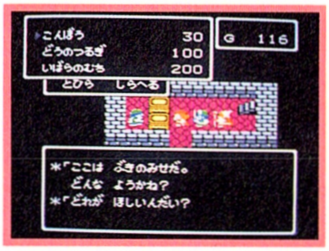
↑ひとりに"かわのよろい"を買うぐらいなら、全員に"かわのぼうし"を買ってあげたほうがいいぞ。ひとりに集中していい武器を装備させるより、全員にバランスよく装備させよう

③武器屋

武器屋は、建物の左側にある扉を入ったところにある。普段は目につきにくい場所にあるので、絶対に忘れないこと。ただ、この武器屋は品揃えが少なく、3種類しかないのだ。それでも初期の装備としては、比較的強力な武器がおいてあるので、早目に買い替えたいところだ。誰に何を買うかはご自由に。まあ、ブライの装備できる武器は売ってないんだけどね。



↑この扉の向こうに武器屋がある。お金がたまったら忘れずに買いに来ること



↑アリーナは"こんぼう"と"いばらのむち"が、クリフトは全部、装備できるぞ

④教会

町の中央にある大きな建物が教会なのだ。大きくなってはいるが、役割はまったく変わらない。この章では、前にも増してお世話になることだろう。



←次の目的地に関する情報だ。少しレベルを上げたら、さっそく行ってみることにしよう

1F



→↓1階がフツーの教会になっている。建物が大きいからと言って、何か特別なことをやってくれるわけじゃない。役割自体は、他の町の教会とまったく変わらないんだよね



2F

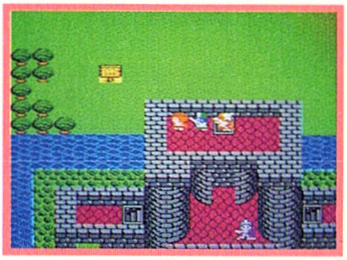




↑→2階のバルコニーにいるのは、詩人のマローニという変なヤツだぞ

屋上

↓屋上に昇ると立て札が見える。何が書いてあるのかな?



⑤立て札も忘れずチェック

歩いていて立て札を見つけたら、忘れずにチェックするようにしたい。冒険するうえで大切な情報や、ちょっとしたヒントを得ることができるからだ。

ただし、この町の北側にある立て札は、今の段階ではまだ調べることができない。ひょっとしたら、この章では見ることができないかもしれない。

↓やっぱり装備を整えないと長旅はツライのだ





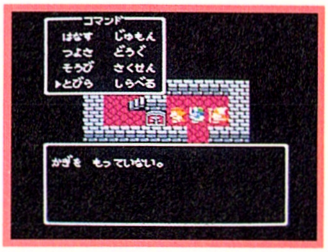
↑サランから北に歩いていったところに、道案内の立て札も立てられているのだ

⑥カギがないと先には進めない

意味ありげに延びる通路の下にある扉。開けて中に入ると、さらにカギのかかった扉がある。ただ、今はまだカギを持っていないので、ここから先に進むことはできないのだ。おそらく、町の北にある立て札を調べるには、この通路を通っていかなければいけないのだろう。行く手をさえぎられている通路の先には、いったいどんな秘密があるというのか。



↑この扉は、カギがなくても開けられるタイプね。"とびら"コマンドで簡単に開くぞ
→中の扉は、サントハイム城にある宝箱の部屋と同じタイプ。カギがないと開けられない



サラン付近に出現する新モンスター

サラン付近には6種類のモンスターが出現する。特殊攻撃は、つちわらしが仲間を呼ぶぐらいでたいしたことはない。それでも、レベルの低いうちは手強い相手なので、あんまりムチャはしないように。



スライムベス

←おなじみのモンスター。スライムよりちょっと強いぐらいのザコキャラってわけだ。



キリキリバッタ

←サラン付近では最も弱いモンスター。HPは8ぐらいしかないぞ。でも油断は禁物だ



みみとびねずみ

←大きな耳で空を飛び、空中から襲撃してくる。初期のモンスターとしては比較的HPも高い



いたずらもぐら

←シャベルを持って襲いかかってくる変なヤツ。強さはスライムベスと同じぐらいだ



つちわらし

←トボけた顔をしているが、侮れないのだ。仲間を呼ぶ前に倒してしまいたいところだ



おおみみず

←ミミズが巨大化した気味の悪いモンスター。でも、たいして強くはないのでご安心を

テンペ

山合いにたたずむ呪われし村

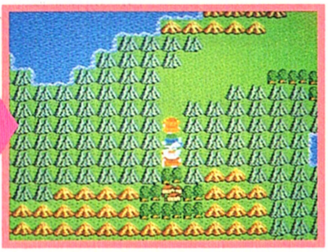
サントハイム地方の中央部にある巨大な山岳地帯。その山合いを通る1本道の入口にテンペの村がある。北部へと通じる道はこの1本きりなので、次の町へと向かうためには、必然的に村の中を通らなくてはならないのだ。

村に入ると、人々の様子がおかしいことに気付く。何かにおびえているような感じなのだ。この村でいったい何が起きているのだろう。村の人々の話を聞いていくにつれて、そのナゾは明らかになっていくはずだ。

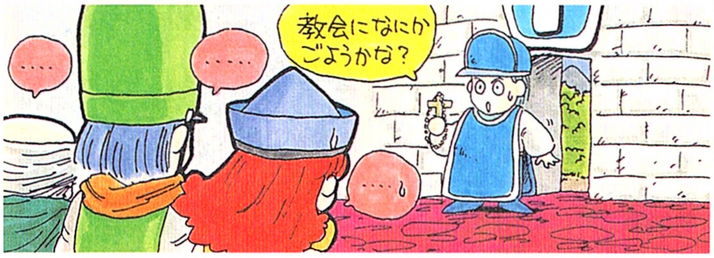
サランの町からそれほど遠いわけではないのだが、後々のことを考えると、ここに来るまでにレベル4～5ぐらいにはしておきたいところだ。



↑山岳地帯の合い間にあるテンペの村。北部へと向かうための中継地点と言える



↑村の反対側にある道が、北部へと通じる唯一の通路となっているのだ



❶宿屋

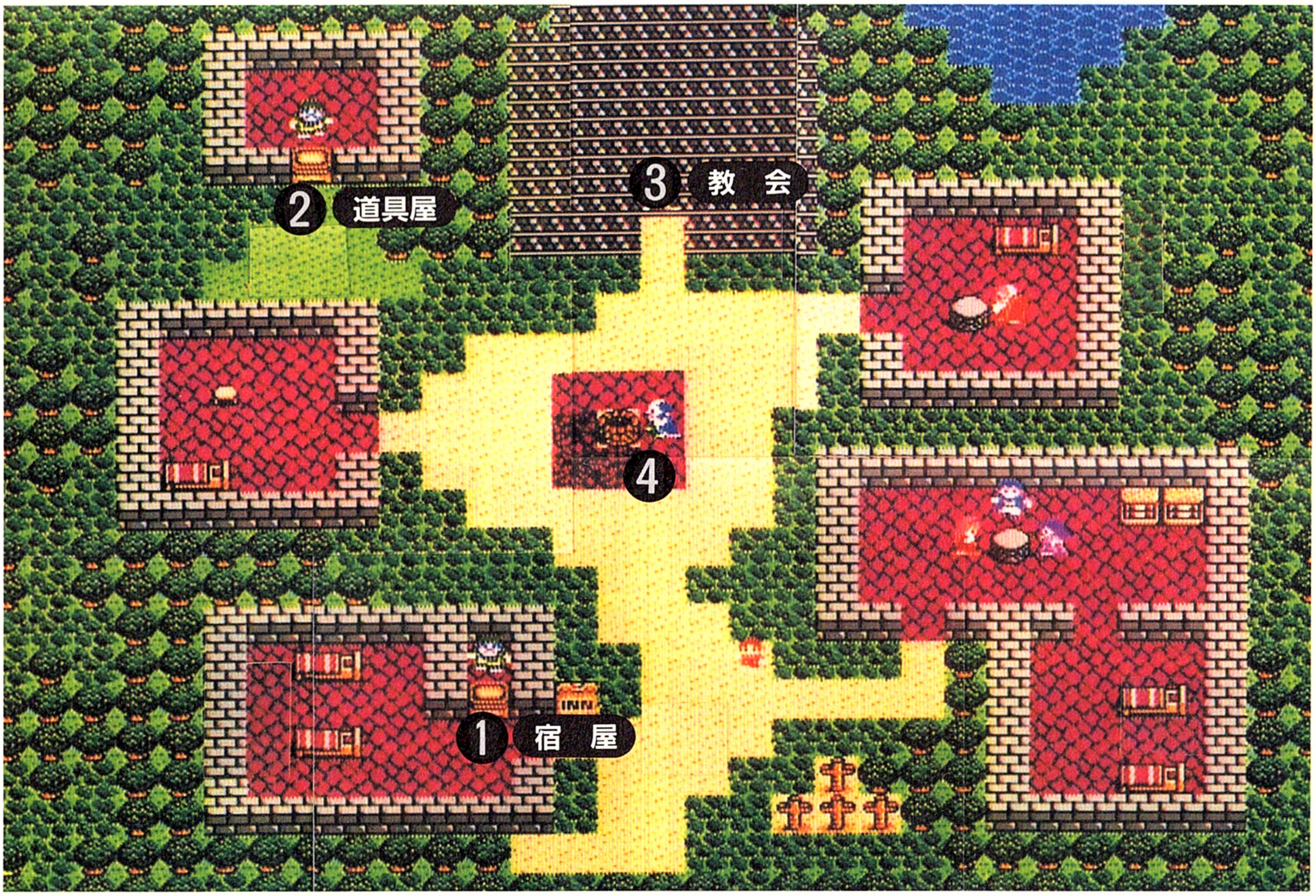
小さな村ではあるが、宿屋はしっかりとあるのでご安心を。しかも、3人で1泊9Gと良心的なお値段なので、傷ついたらムリをせずに利用してしまおう。少しのお金を惜しんだばかりに、死んでしまうなんてことがないように。



❷道具屋

この村には道具屋が1軒あるだけで、武器屋や防具屋がない。そのかわり、少してはあるが武器や防具も販売しているのだ。この店の目玉商品は、何と言ってもブーメラン。パーティー全員が装備できる武器なのだ。

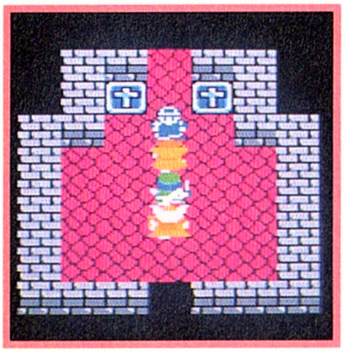


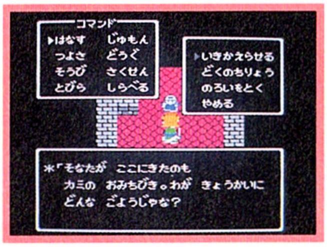


③教会

この村の教会では、〝おいのりをする〟ことと〝おつげをきく〟ことができないのである。つまり、この村を拠点に行動している間は、セーブすることができないってわけだ。それだけに、レベルを高めに設定して、慎重な行動をとるようにしたい。ムチャは絶対に避けなくてはいけないのだ。

また、この教会は、普段は屋根に隠されていて見えないようになっている。何か見られては困るようなことでもあるのだろうか。どうやら確かめてみる必要がありそうだ。





↑ご覧のようにセーブすることができない。いくらお願いしてみてもダメ

④人々は何かにおびえている感じ

村の人の話を聞いていると、どうもみんなは何かにおびえているような様子なのだ。一見、平和そうに見えるこの小さな村で、いったいどんな恐ろしいことが起きているのだろう。

事件のウラには、何やらモンスターの影も見え隠れしているようだし、どうやら出番がまわってきたようだぞ。先に進むことよりも、まずは村の人を安心させてあげることが先決だ。



↑ここまで言うからには、以前よっぽど恐ろしいことがあったんだろうね



↑娘さんを亡くしただなんて、いったいこの村で何が起こったというのだろう



↑そうか、それでみんな、あんなにおびえていたわけだ。それにしても誰が…?



↑天国から地獄とは、まさにこのこと。なんとか助けてあげられないのかな





←↑みんなの話を総合してみると…。そうか、そういうわけだったのね

テンペ付近に出現する新モンスター

テンペの村の近くには、今までに登場したモンスターのほか、新たに3種類の新モンスターが登場するのだ。このうち〝おばけキノコ〟だけは、村の向こう側に出現するぞ。見た目が弱そうなヤツにかぎって特殊攻撃をしてくるので、くれぐれも油断しないこと。特徴を頭にたたきこんで戦いに望むのだ。

あばれこまいぬ



←HPだけでなく、守備力と攻撃力も高いので、苦戦することマチガイなし。特殊攻撃がないのと、ヒャドがきくのが救い

ミノーン



←守備力が非常に高いうえ、ヒャドがきかない。ルカニで守備力を下げて、武器で攻撃しよう。力をためて攻撃してくるぞ

おばけキノコ



←おなじみのモンスターだが、特殊攻撃が変わっている。おまけに、HPや攻撃力もそれなりに高いので注意が必要だ



↑力をためてから攻撃されると、倍ぐらいのダメージを受けてしまうので気をつけろ



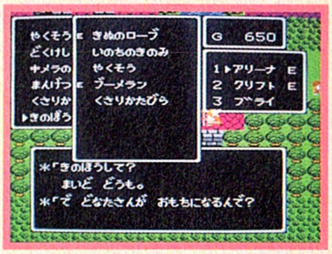
↑攻撃を受けると、ダメージだけでなく、〝どく〟に冒されてしまうこともあるのだ

買いものするのも便利になった

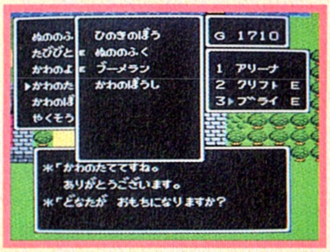
第1章で気付いた人もいるだろうが、パーティープレイでの買いものが今回はさらに便利になっているのだ。

武器や防具には、キャラによって装備できるものとできないものがあるよね。今までは、持つ人を決めないと、装備できるかどうかがわからなかったんだけど、今回は誰が装備できるかを見ながら、持つ人を決められるようになっているぞ。





↑買おうとしているものを、誰が装備できるのかひと目でわかる。Eのマークのついている人が装備できるってわけだ

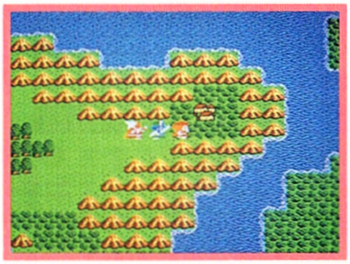


↑おまけにカーソルを動かすだけで、全員の現時点での装備もみることができる。だから、すでに持っているものを買ってしまう、なんてことはなくなるのだ

フレノール

なぜか町中がお姫様のウワサでもちきりのおかしな町なのだ

テンペの村を後にして、湖を迂回しながら北東の方角にいったところに、次なる目的地のフレノールの町がある。この町もまた、何やら様子がおかしい。町中が、どことなく浮わついている感じなのだ。宿屋の前に人が集まっているところを見ると、宿屋に何かがあるようだ。しかも、そこに集まっている人々に話しかけてみると、なんとお姫様のウワサでもちきりではないか。いくらお姫様が有名だと言っても、初めて訪れる町でこれほど話題になっているとは、なんとも不思議な気分だ。どうやら何か秘密がありそうだぞ。



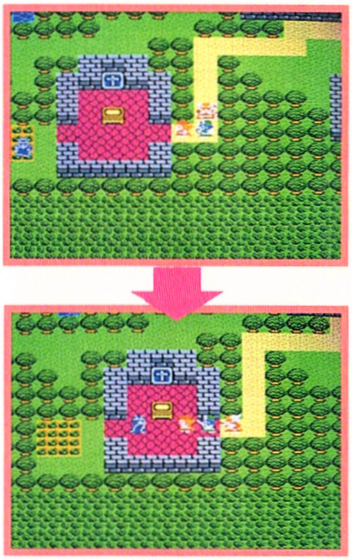
↑フレノールの町は、サントハイム地方の北東の端に位置している。見逃しやすい場所ではあるが、決して素通りしないこと。フィールド上での位置をしっかり頭にたたきこんでおいて、必ず立ち寄ろう。しばらくは、この町が行動の拠点となるのだ

❶教会

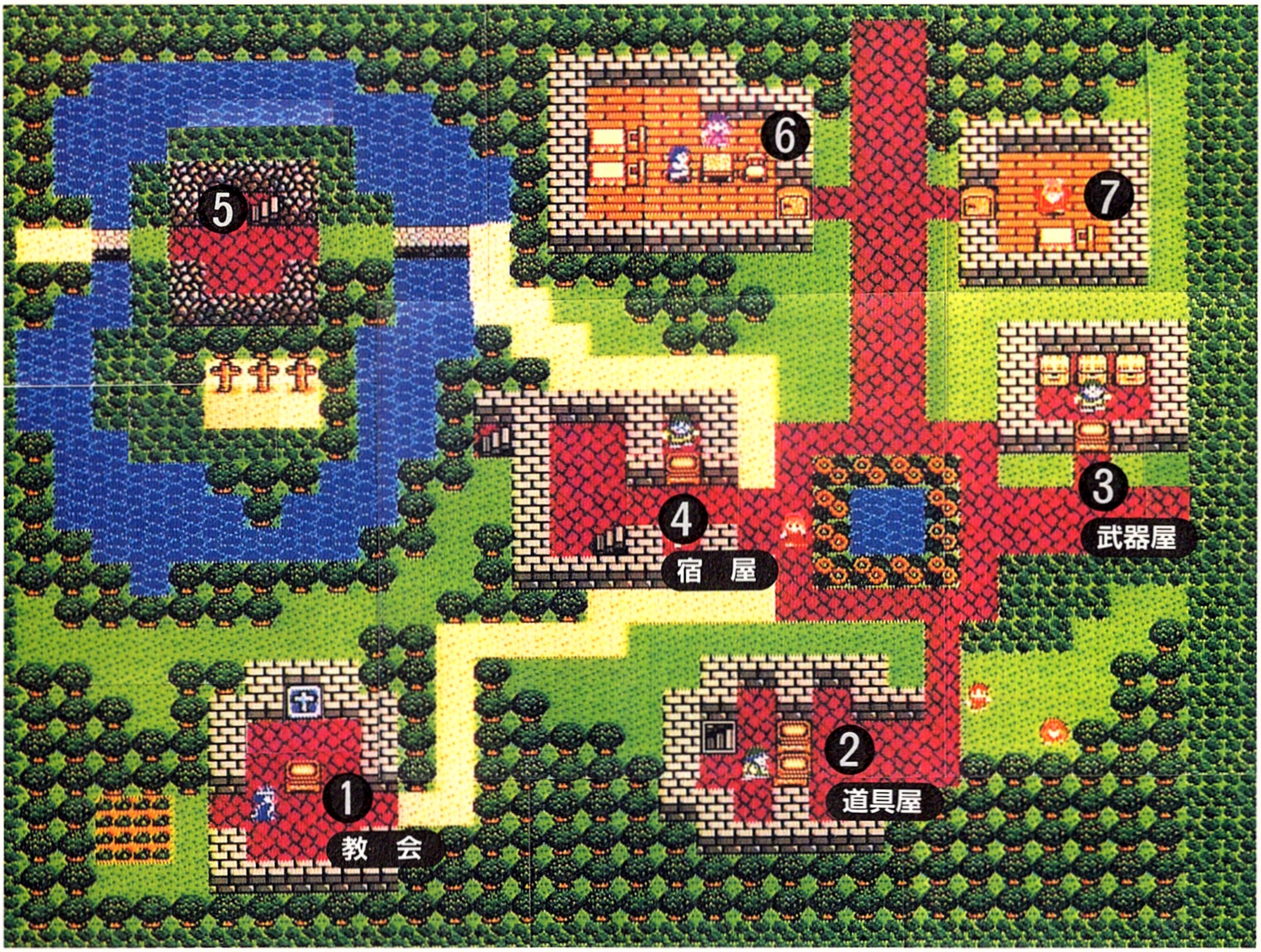
この町の教会では、ちゃんとセーブすることができるのでご安心を。たぶん、サランの町を出てからここに来るまでの間、1度もセーブしてはいないと思うので、町に着いたらまず最初にセーブすることを心がけよう。町はずれにあるからと言って、めんどくさがってはいけないぞ。何かあってからでは遅いのだ。



↑町に着いたらまずセーブ。忘れると、全滅したときにサランまで戻されるぞ



↑教会の中に神父さんの姿が見えないと思ったら、裏の畑で熱心に何かしている様子。ただ、アリーナたちが教会の中に入ると、あわててスッとんでくる。けっこうオカシイぞ



❷道具屋

この村の道具屋では、防具を２点販売している。その２点はどちらも、アリーナとクリフトの２人が装備できるぞ。ちょっとお値段は高いけれど、そのぶん確実に守備力がアップするので、次なる目的地へと向かう前に、ゼヒとも揃えておきたいものだ。



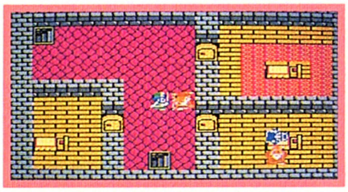
❸武器屋

武器屋の品揃えは豊富。ただちょっぴり困ったことに、始めのうちはこの武器屋で買いものができないのだ。だから武器を買うためには、めんどくさいけどテンペまで戻らなくてはいけないってわけだ。できるだけここに来る前に買っておきたいものだね。



❹宿屋

傷つきながら、なんとかここまでたどり着いたっていうのに、宿屋もスグには泊まることができないぞ。だからといって、あんまりあわてないこと。ちょっとしたことをすれば、簡単に泊まれるようになるのだ。とりあえずは、町の中の様子をひと通り見てまわるといいかもしれない。くれぐれも町の外に出たりはしないように。

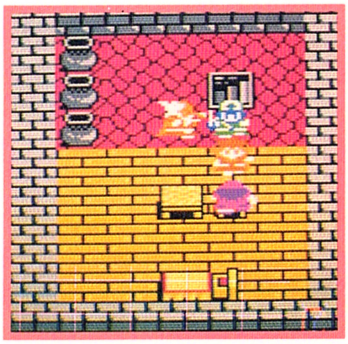




←２階は客室になっている。どうやら泊まっている人もいるようだね。とりあえず話を聞いてみるのもいいかもしれない

❺何か知っていそうな老人がひとり…

この建物の２階には、ひとりの老人がいる。しかも、他の人たちと違って落ち着いた感じである。何か重要な情報を教えてくれるかもしれないので、忘れずに話しかけてみよう。モチロン、ツボの中も必ず調べてみること。たまに、ちょっと便利なアイテムが見つかることもあるからね。



❻次なる目的地？

町が落ち着いてから話を聞くと、何人もの人がある催しのことを教えてくれるのだ。もしかしたら次の目的地なのだろうか？　なにやら楽しそうな気もするし、早く行ってみたいものだ。



←きっと、この丘の向う側に…

❼お姫様のウワサあれこれ

町の人が口々に話している、お姫様のウワサ話。ひょっとしたら、その中には何かヒントが隠されているかもしれないので、しっかりと聞いておこう。なかには、ムッとするようなことを言ってる人もいるけど、あまり気にしないこと。どうせ実物なんて見たことないんだから。

→何の用と言われても、本人だって知らないんだよ





←何も本人の目の前でそんなこと言わなくてもね





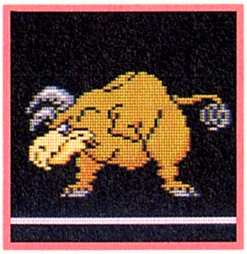
←なんか言ってることが変じゃない？　いったい何がどうなっていることやら

フレノール付近の新モンスター

さすがにこのへんまでくると、モンスターは様々な攻撃を仕掛けてくる。初めて出会う敵に対しては、細心の注意をはらって戦うことが大切だ。それぞれの特徴を頭にたたきこんで、少しでも有利に戦いを進めよう。

あばれうしどり

→HPや守備力はそれほどでもないのだが、攻撃力は高い。とくに、体当たりで受けるダメージは大きいので、早目に倒そう



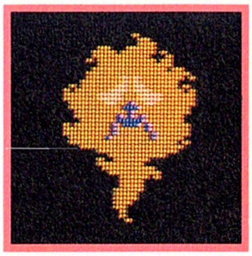


↑出会った瞬間から寝ているうえに、寝返りで攻撃してくる困ったヤツなのだ

メラゴースト



↑攻撃を受けた瞬間にジャンプして分裂。メラを使うので、集団だとコワイ敵だ



←HPや守備力は低いが、武器による攻撃をよけたり、攻撃を受けて分裂したりする。できるだけ呪文で攻撃すること

ひとくいそう

→HPは低いのだが、攻撃力と守備力が高い。集団で現れることが多いモンスターだ。ヒャドがきかないこともあるぞ



↓ホイミスライムを呼ぶこともある。その場合、まずはホイミスライムから倒す

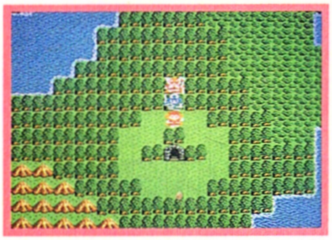


フレノール南の洞窟

パーティの行く手を阻む洞窟には手強いモンスターが待ち受けている

フレノールで聞いた重要アイテムのうわさをたよりにこの洞窟まで来た。規模は地下2階までしかなく、大きな洞窟ではない。

とはいってもあなどれないぞ。敵は今までよりも格段と強くなり、呪文を使うヤツも増えてくるのだ。さらに、エンカウントが非常に高い。初めのうちは1階を1周しただけでボロボロだ。



↑フレノールから真南へ進むと洞窟の入口が見えてきた。用心のため、薬草やキメラの翼を持っていくと助かるかも

また、新しい仕掛けとして段差も登場する。段差ははしごがない限り通りぬけられないのだ。この段差のおかげで地下1階を1周するのにぐるっと遠まわりしないとならないぞ。そのせいで広くない洞窟も広く感じるはずだ。

ただし、ブライがヒャダルコを覚えるとかなり進行がラクになる。たいていの敵は一発で倒せるようになるからだ。洞窟攻略中に、何度も全滅してしまう人は、ヒャダルコを覚えるまで待とう。



↑下の段へいこうとしたら、はしごがない。どうやらここはいきどまりのようだ。ぐるっと上の方へうかいしていかないとならないぞ

地下1階に出現する新モンスター

ラリホービートル



→名前のとおり、ラリホーを唱えてくる。ラリホーマまで使えるんだ



←イヤなやつだけど、自分のラリホーで眠っちゃうこともある

きゅうけつこうもり



→こっちは何もしてないのに、出てくるなり混乱してることも



←自分のことを自分で殴って殺してしまうこともあるおまぬけモンスター

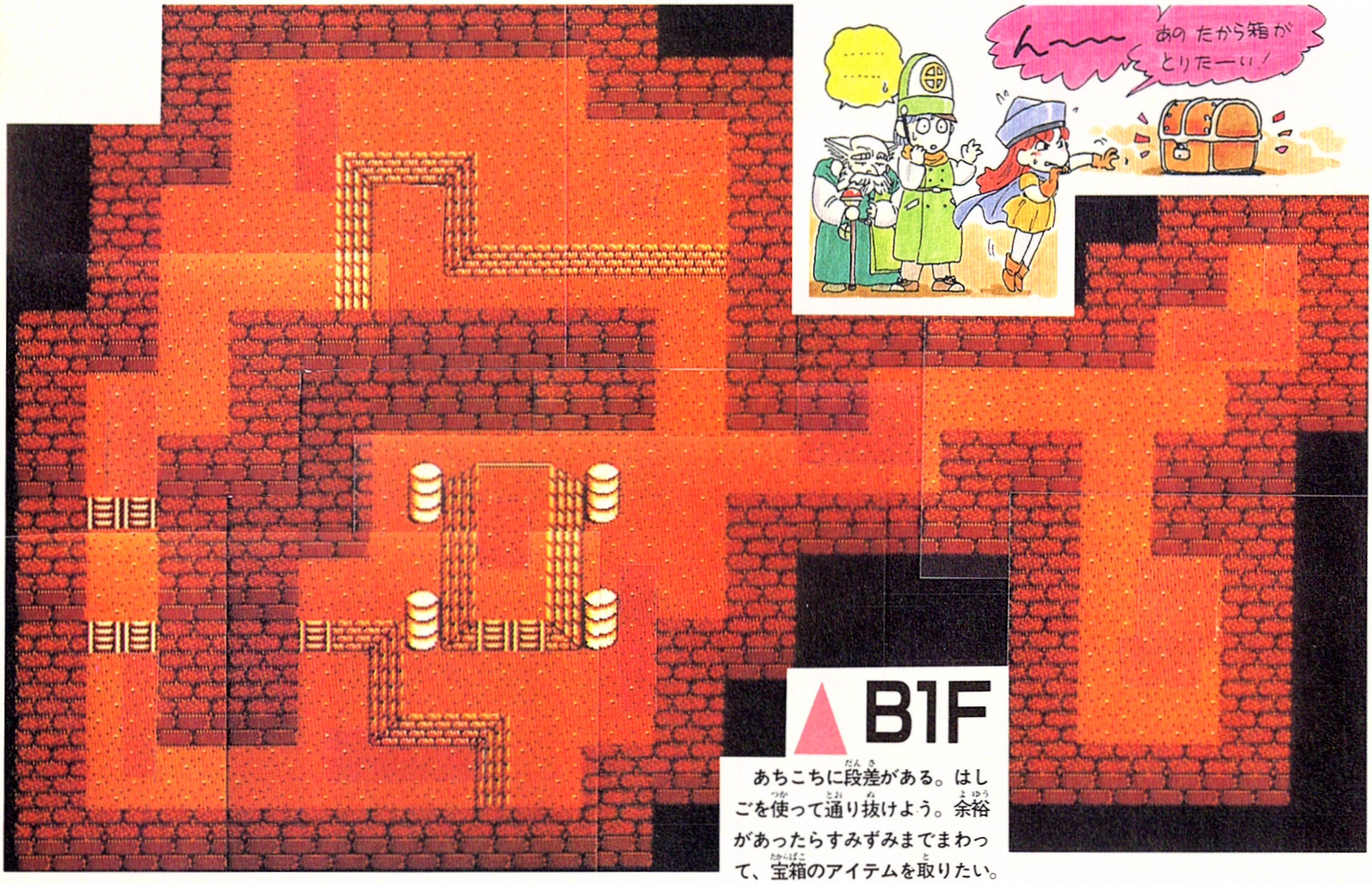
テベロ



→5匹くらい団体で登場することが多い。団体で火の玉をはいてくるぞ

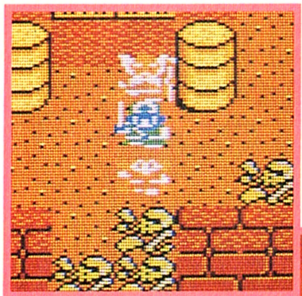


←火の玉は味方パーティー全員がダメージを受けるからツライ

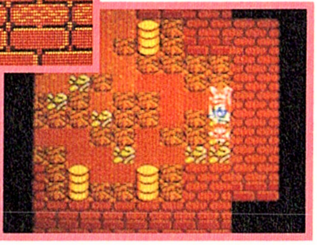


B1F

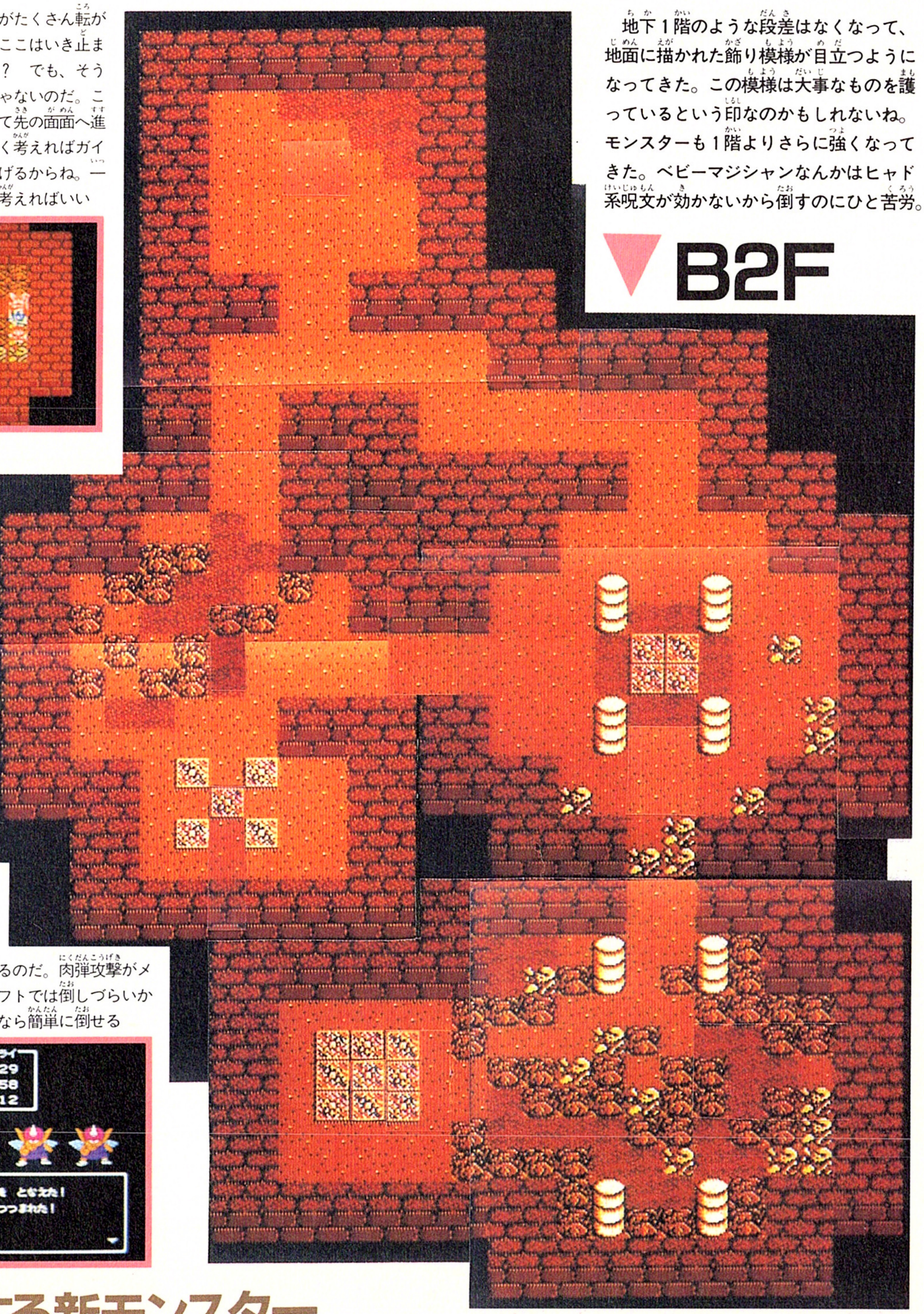
あちこちに段差がある。はしごを使って通り抜けよう。余裕があったらすみずみまでまわって、宝箱のアイテムを取りたい。



←ガイコツがたくさん転がっている。ここはいき止まりなのかな？　でも、そういうわけじゃないのだ。この上を歩いて先の画面へ進めるぞ。よく考えればガイコツはまたげるからね。一種の模様と考えればいい



→岩の先には進めない。だから一見いき止まりに見えちゃうね。そういえばガイコツの上は歩けるんだった。間違えて迷ったりしちゃだめだぞ



地下1階のような段差はなくなって、地面に描かれた飾り模様が目立つようになってきた。この模様は大事なものを護っているという印なのかもしれないね。モンスターも1階よりさらに強くなってきた。ベビーマジシャンなんかはヒャド系呪文が効かないから倒すのにひと苦労。

▼B2F

地下2階に出現する新モンスター

とさかへび



←ルカナンを唱えたり、毒の攻撃をしてきたりするのだ。はやいうちに倒してしまおう



→単独で出て来た時はいいけど、強い敵と組んでる時は注意

おにこぞう

↓マヌーサを唱えてくるのだ。肉弾攻撃がメインのアリーナ、クリフトでは倒しづらいかも。ブライの攻撃呪文なら簡単に倒せる



↑4匹ぐらいで団体で出現することが多い。それほど恐しい敵ではないけれど…

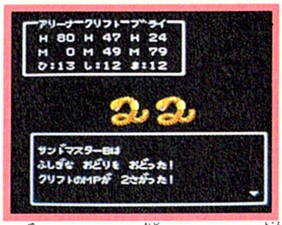


洞窟付近に出現する新モンスター

サンドマスター



→おおみみずの兄貴分。なんだか弱そうに見えるけどね



↑出た、ふしぎな踊りだ。こんな所でムダにＭＰを費したくないのに

コドラ



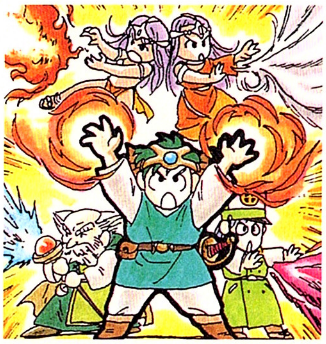
↑おなじみコドラはこれといって特徴がない

↓強いていうなら、防御力が高くて最初のうち苦労すること。レベルが上がれば問題なく倒せるぞ



第2章はまだまだ続くぞ！
後半戦ではイベントも待っている！
つづきは次号で!!

使用者別呪文リスト



呪文は全部で58種類

Ⅳで登場する呪文はⅢよりも２種類少ない58種。でも、ただ減ったわけじゃない。要らない呪文６種類を削り、ご存知新呪文４種類を加えて凝縮された58種なのだ。

今回は、その58種を使える人別に並べかえて表組にしてみた。ベホイミなど、３人が使える呪文は３回登場している。

表の見方は、種別の所でその呪文の「攻撃」「防御」などの性格を見る。対象は呪文をかける相手だ。使用時期とは使用可能時のこと。戦闘中か、非戦闘中か、またはその両方で使えるのかをさす。効果はⅢをプレイした人なら熟知していると思うが、参考までに書いておくぞ。

これからプレイを始める人は、このページを片手にプレイすると便利だ。

使用者	呪文名	種別	対象	使用時期	消費MP	効果
神官◆クリフト	ザキ	攻撃	敵１匹	戦闘中	4	一瞬のうちに命をうばう。当らないこともあるが、当たる確率はかなり高い
	ザラキ	攻撃	敵１グループ	戦闘中	7	ザキの強化版。ザキよりも当たる確率は低くなるが、その範囲は広く、役に立つ
	ホイミ	治療	仲間１人	いつでも	3	戦いに傷つき、減少したＨＰを回復させる。薬草と同程度の回復力がある
	ベホイミ	治療	仲間１人	いつでも	5	強化版ホイミ。ＨＰを大きく回復させることができる。中盤戦に利用価値アリ
	ベホマ	治療	仲間１人	いつでも	7	ＨＰが最大値まで回復。頻繁に使用するので、早く覚えてほしい呪文のひとつだ
	ベホマラー	治療	仲間全員	いつでも	18	全員のＨＰがある程度回復する。戦闘中、回復させる時間がないときに便利
	キアリー	治療	仲間１人	いつでも	2	戦闘などで、仲間が毒に冒されたときに解毒の効果を示す。毒消し草と同じ効果
	ザオラル	治療	仲間１人	いつでも	12	死んだ仲間をＨＰ半分の状態で生き返らせる。半分の確率で生き返らないことも
	ザオリク	治療	仲間１人	いつでも	20	死んだ仲間を必ずよみがえらせる。生き返ったあとのＨＰも満タンの状態だ
	スカラ	防御	仲間１人	戦闘中	3	仲間１人の防御力をかなりアップさせる。防御力の低い人にゼヒ唱えてあげたい
	スクルト	防御	仲間全員	戦闘中	4	スカラよりも効果は低いが、全員に効果がある。強いボスキャラなどと戦う時に
	マホトーン	防御	敵１グループ	戦闘中	3	敵の呪文を封じ込める。呪文で攻めてくる敵や、ホイミで回復しまくる敵に
	マヌーサ	防御	敵１グループ	戦闘中	4	敵の周りに霧を発生させる。敵は反射する幻影に惑わされ攻撃の命中率が下がる
じいや◆ブライ	ヒャド	攻撃	敵１匹	戦闘中	2	氷のつぶてを作りだし、敵にぶつける。冷気の苦手な砂漠の敵などに有効だ
	ヒャダルコ	攻撃	敵１グループ	戦闘中	5	ヒャドを強力にして吹雪を産みだし、敵１グループを囲んでダメージを与える
	ヒャダイン	攻撃	敵全部	戦闘中	8	猛吹雪とともに、先の鋭い氷の柱で敵を貫く。ヒャダルコより強力で範囲も大きい
	マヒャド	攻撃	敵１グループ	戦闘中	11	絶対零度の吹雪が敵に襲いかかる。ヒャダインより範囲は狭いが、ダメージ大
	ピオリム	間接攻撃	仲間全員	戦闘中	3	味方のすばやさをアップする。敵よりも先にターンがまわってくるようになる
	ルカニ	間接攻撃	敵１匹	戦闘中	3	敵１匹の防御力を著しく下げる。鎧や殻におおわれた、防御力の高い敵に使おう
	ルカナン	間接攻撃	敵１グループ	戦闘中	4	ルカニよりも効果はやや低いが、グループに効くので団体で登場したときに便利
	マホトラ	間接攻撃	敵１匹	戦闘中	0	敵から数ポイントのＭＰを奪う。使用時にＭＰを消費しないので時々使いたい
	バイキルト	間接攻撃	仲間１人	戦闘中	6	仲間の攻撃力を倍増させる。必ず成功し、失敗はないので非常に効果的な呪文だ
	メダパニ	間接攻撃	敵１匹	戦闘中	5	敵の頭脳を混乱させる。混乱した敵は敵味方の区別なくやみくもに攻撃してくる
	マホカンタ	防御	自分	戦闘中	4	鏡状の壁が出現し、敵の呪文をはねかえす。敵は自分の唱えた呪文を身に受ける
	ルーラ	その他	仲間全員	いつでも	8	一度いったことのある町や城の間を自由に行き来できる。天井のある所では無効
	リレミト	その他	仲間全員	移動中	8	洞窟や塔などのダンジョン内から、一気に入口までワープできる。利用価値大
	インパス	その他	宝箱１個	移動中	3	宝箱の中身がアイテムなら青、モンスターなら赤く光り、判別することができる
	ラナルータ	その他	時間	移動中	12	昼を夜に、夜を昼にする呪文。町での情報集収で夜を待ちたいときなどに便利
占い師◆ミネア	バギ	攻撃	敵１グループ	戦闘中	2	つむじ風の中心にできる真空状態で、かまいたちのように敵の体を傷つける
	バギマ	攻撃	敵１グループ	戦闘中	4	大きな空気の渦を作りだし、真空空間を大きくした。バギよりも深手を受ける
	バギクロス	攻撃	敵１グループ	戦闘中	8	激しい竜巻から産みだされる真空で、敵の体を切り刻む。バギマの応用技だ
	ホイミ	治療	仲間１人	いつでも	3	戦いに傷つき、減少したＨＰを回復させる。薬草と同程度の回復力がある
	ベホイミ	治療	仲間１人	いつでも	5	強化版ホイミ。ＨＰを大きく回復させることができる。中盤戦に利用価値アリ
	ベホマ	治療	仲間１人	いつでも	7	ＨＰが最大値まで回復。頻繁に使用するので、早く覚えてほしい呪文のひとつだ
	キアリク	治療	仲間１人	いつでも	2	仲間がマヒしてしまったときは放っておいても治るが、この呪文なら一瞬で治る
	ザオラル	治療	仲間１人	いつでも	12	死んだ仲間をＨＰ半分の状態で生き返らせる。半分の確率で生き返らないことも
	メガザル	治療	仲間全員	戦闘中	全部	唱えた人の命と引き換えに、死んでる人を含めた仲間全員のＨＰが最大まで回復
	ラリホー	間接攻撃	敵１グループ	戦闘中	3	敵を眠らせて攻撃不能にしてしまう。その隙に攻撃を。強い敵にはかかりづらい
	ラリホーマ	間接攻撃	敵１匹	戦闘中	3	敵１匹に催眠効果を発揮。ラリホーよりかかる確率が高い。強い敵にも有効だ
	フバーハ	防御	仲間全員	戦闘中	6	仲間のまわりに絹のような幕を発生させ、炎や吹雪などの攻撃から身を護る

使用者	呪文名	種別	対象	使用時期	消費MP	効果
踊り娘・マーニャ	メラ	攻撃	敵1匹	戦闘中	2	わずかのMPで火の玉を作り敵にぶつける。ダメージは少ないが初期戦闘に便利
	メラミ	攻撃	敵1匹	戦闘中	4	メラよりも巨大な火の玉で、モンスターの体を包みこむ。メラを強力にしたもの
	メラゾーマ	攻撃	敵1匹	戦闘中	10	灼熱の火の玉で敵に致命的なダメージを与える。メラミよりもはるかに強力だ
	ギラ	攻撃	敵1グループ	戦闘中	4	ほとばしる炎で敵を焼く。威力は少ないが、早くから使えるようになるので重宝
	ベギラマ	攻撃	敵1グループ	戦闘中	6	ギラを強力にした呪文。長く伸びる炎で、敵1グループにダメージを与える
	ベギラゴン	攻撃	敵1グループ	戦闘中	10	白く燃えさかる炎の帯を敵にぶつける。その威力はベギラマの比ではない程強力
	イオ	攻撃	敵全部	戦闘中	5	敵の頭上に爆発を起こす。敵全部にダメージを与えるので多種類の敵が出た時に
	イオラ	攻撃	敵全部	戦闘中	8	大気中の空気を凝縮してから爆発させる。イオを応用し、発展させた呪文だ
	イオナズン	攻撃	敵全部	戦闘中	15	敵の体内にある空気を濃縮して、体の中から爆発を引き起こす。イオラよりも強力
	ドラゴラム	攻撃	敵全部	戦闘中	18	唱えた人が龍に変身する。変身に1ターン必要。戦闘終了まで炎をはきつづける
	ルカニ	間接攻撃	敵1匹	戦闘中	3	敵1匹の防御力を著しく下げる。鎧や殻におおわれた、防御力の高い敵に使おう
	マホトラ	間接攻撃	敵1匹	戦闘中	0	敵から数ポイントのMPを奪う。使用時にMPを消費しないので時々使いたい
	ルーラ	その他	仲間全員	いつでも	8	一度行ったことのある町や城の間を自由に行き来できる。天井のある所では無効
	リレミト	その他	仲間全員	移動中	8	洞窟や塔などのダンジョン内から、一気に入口までワープできる。利用価値大
	トラマナ	その他	仲間全員	移動中	2	通常、上を歩くとダメージをうけるバリアを、直前で唱えることで無効とする
勇者	メラ	攻撃	敵1匹	戦闘中	2	わずかのMPで火の玉を作り敵にぶつける。ダメージは少ないが初期戦闘に便利
	ギラ	攻撃	敵1グループ	戦闘中	4	ほとばしる炎で敵を焼く。威力は少ないが、早くから使えるようになるので重宝
	イオラ	攻撃	敵全部	戦闘中	8	大気中の空気を凝縮してから爆発させる。イオを応用し、発展させた呪文だ
	ライデイン	攻撃	敵1匹	戦闘中	4	雷雲を呼びよせ、敵に落雷させる。敵は感電して黒焦げになってしまう強力呪文
	ギガデイン	攻撃	敵全部	戦闘中	15	大気と共鳴しつつ、破壊的な稲妻をよびよせる。ライデインをさらに強化したもの
	ミナデイン	攻撃	敵1匹	戦闘中	全15	馬車の外にいる人のMPが全員一定以上あるときに使える。デイン系最強呪文
	ベホイミ	治療	仲間1人	いつでも	5	強化版ホイミ。HPを大きく回復させることができる。中盤戦に利用価値アリ
	ベホマ	治療	仲間1人	いつでも	7	HPが最大値まで回復。頻繁に使用するので、早く覚えてほしい呪文のひとつだ
	ベホマズン	治療	仲間全員	いつでも	36	全員のHPが最大まで回復。戦闘中全員が瀕死の重傷を負ったときに威力を発揮
	ザオラル	治療	仲間1人	いつでも	12	死んだ仲間をHP半分の状態で生き返らせる。半分の確率で生き返らないことも
	ザメハ	治療	仲間全員	戦闘中	2	戦闘中、ラリホー等で眠ってしまって戦闘不能になった仲間を1度に覚醒させる
	ニフラム	間接攻撃	敵1グループ	戦闘中	3	聖なる光を呼びだし、そのなかへ敵を消し去る。消した敵の経験値は得られない
	ラリホーマ	間接攻撃	敵1匹	戦闘中	3	敵1匹に催眠効果を発揮。ラリホーよりかかる確率が高い。強い敵にも効果的だ
	モシャス	間接攻撃	自分	戦闘中	5	唱えた人の能力を、仲間の誰かとそっくり同じに模写する。戦闘終了まで有効だ
	マホステ	防御	味方1人	戦闘中	2	呪文攻撃から完全に身を護る。ただし、味方の治療呪文なども受け付けなくなる
	アストロン	防御	仲間全員	戦闘中	2	仲間全員が鉄の塊となり、どんな攻撃もはねかえす。ただし、味方全員動けない
	パルプンテ	不明	?	戦闘中	20	なにが起こるかまったく不明。味方に有利なのか、不利なのかもわからない
	ルーラ	その他	仲間全員	いつでも	8	一度行ったことのある町や城の間を自由に行き来できる。天井のある所では無効
	リレミト	その他	仲間全員	移動中	8	洞窟や塔などのダンジョン内から、一気に入口までワープできる。利用価値大
	トヘロス	その他	一定時間	移動中	4	自分達よりも弱い敵が一定時間出現しなくなる。煩わしい思いをしないで歩ける

◆4種類の新呪文はどれも威力満点なのだ◆



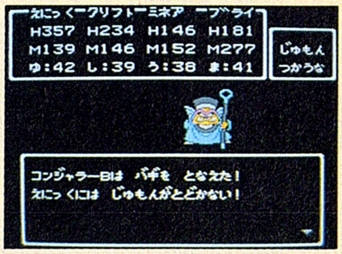
↑激しい稲妻が、敵に致命的なダメージを与えるミナデインだ。ただし馬車の外に呪文が使えない人が出ていたり、使えても残りMPが少なかったりすると使えないのだ。さらにそのターンの行動は4人で1回のみ。



↑ラリホーよりも効き目が強い、ラリホーマ。レベルの低い敵にしか効かなかったラリホーを、範囲をせばめることでレベルの高い敵にも効くようにしたもの。これなら後半戦でも充分に活躍してくれるはずだ。



↑IIIのメガンテが進化した呪文がメガザル。メガンテでは自分が敵を道づれに死んだが、メガザルでは自分と引き換えに味方が復活するというもの。自己犠牲の呪文なので、心の美しい、優しい人しか使えないのだ。

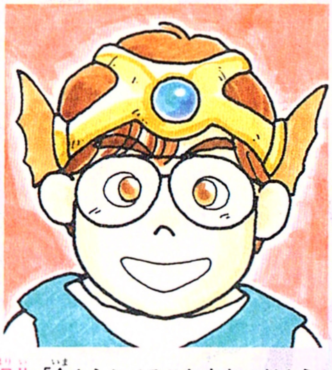


↑マホステは仲間1人のまわりに、紫の霧を発生させて、敵のいかなる呪文をも必ず防ぐ。自分から敵へ呪文を使うことはできるが仲間からの呪文は受けつけない。治療には自分のホイミか薬草が必要だ。

発売記念 堀井雄二インタビューPART2

ドラクエIVの知られざる事実が明らかに！

前号でお届けした堀井雄二の直撃インタビュー。スペースの都合上紹介しきれなかった部分があったので、今回ひき続きお届けすることにした。読めばゲームが2倍楽しめる。



まずはちょっとだけ前号のおさらいを

前号では、ドラクエIVの目玉とも言える、ＡＩシステムと５章構成のストーリーに関することをメインに聞いてみた。なかでもＡＩに関しては、学習機能について、実際のプレイに役立つ新事実が明された。とりあえず、前号を見逃した人のために、ここでもう一度説明しておくと、学習するのは実際に戦っているキャラだけではないということだ。馬車の中で待機しているキャラも、今までの戦いを見ているという設定のもとで学習していることになるのだ。１人の知識はみんなの知識、というような学習機能になっているわけだね。このことは、非常に大切なことなので、しっかり頭にたたきこんでおいてほしい。

さて今回は、もっと細かな点について聞いた話をお届けすることにしよう。

多くのイベントにはさまざまな苦労が

――今のところ２章までやらせてもらったんですけど、今回はけっこうイベントが多そうですよね。２章なんていきなりイベントがあったりして…。

堀井「そうですね。２章はバランスどりでもけっこう苦労しました。というのは、町の数が多いものですから、隣の町までの距離もあまりなくて、ヘタすると１回もエンカウントせずに行けてしまう可能性があったんですよ」

――それで最初の町に、注意のメッセージがあったりするわけですね。

堀井「あのサランの町の武器屋には、アリーナが装備できる〝いばらのムチ〟を売るようにしたり……。地形も、モンスターに会いやすいように山を多くしたりと、いろんなことをやりました。で〝いばらのムチ〟を買うために戦っていると、ちょうど次の村にいっても大丈夫なレベルになっていると……」

――町や城の人々のセリフも、かなりの量になったんじゃありませんか。

堀井「そうです。やっぱり、イベントの前と後ではセリフを変える心要があるし、かといって全部を変更してたらとてもメモリが足りないし…で、結局イベントの前後どちらでも通用するセリフに工夫したものもあるんですよ」

勝つ確率を計算してオッズが作られてる

――あと、カジノもやらせてもらったんですけど、あれはオトナがハマるんじゃないかと思いますね。

堀井「けっこう凝ってるでしょう」

――あれは絶対ハマりますよ。

堀井「いやぁ、ボクはあそこまでチュンソフトが凝ってくれるとは思わなかったですよ」

――とくに格闘場が、前よりオモシロイんじゃないかなって感じがするんですが…。



↑ある程度レベルが上がるまでは遠出しないこと。そして、武器よりも先に防具を整えることが大切だということだ

堀井「前はランダムで対戦カードを作ってたんですけど、今回は前もってある程度のカードを用意してあるんです。そのせいかなって感じがします。で、オッズ（倍率）もちゃんと設定してあるし」

――オッズを調べるのが、かなり大変だったという話を聞いてますけど。

堀井「チュンソフトの浅野くんっていう人がいるんですけど、彼が、こっちのスタッフが作ったカードを何回もためしてみて、確率を計算して、オッズを作ってくれたんですよ」

――ということは、逆に言えばそれだけ確かめてあるから、いくら倍率が高くても、決して勝てないというわけではないですよね。

堀井「そうです、勝つこともあります。勝つ確率が０っていうカードはないですね」

Ｉの思想が今まで引き継がれている

――ちょっと話がむずかしくなるかなって気がするんですけど、ゲーム内における死の概念に関してお聞きします。ドラクエの場合、死というものが軽んじられていると、『友の会』でよく言われているんですけど、あの方法にしたことに何か理由はあるんでしょうか。

堀井「まぁ、最初にドラクエの企画ができた時点では、その件に関しては違う方式だったんですよ。王様に復活の呪文を聞いたところまで戻すとか、イロイロなシステムがあったんですけど、ＲＰＧの入門編としては、それだとあまりにもツライんじゃないかということになったんです。たとえば、フラフラ出ていって死んじゃったら、王様のところまでもどっちゃいますよね。ということは、お金もその前まで戻るし、レベルも前に戻るし、そうするとちっとも先に進まないわけですよ。で、わかんないままちっとも進まないっていう状況だけは、避けたいと思いました。とにかくＲＰＧのことをみんなにわかってもらおうっていうんで、大幅に変更してしまったわけです。お金が半分になっても、経験値やアイテムさえ残っていれば、何とかなりますからね。で、その思想が、今まで引き継がれているんです」

――Ｉで、ＲＰＧを広めるためにということで作ったものを、今も引き継いでいるわけですね。

堀井「今さらシメることもないだろうと思うんですよね」

――やっぱりそれがドラクエらしさだと…。

堀井「そうですね。で、ホント言うと、ナゾとかもイロイロと思いつくんですけど、ドラクエって万人向けに作ってるんで、難しくなりすぎるナゾは全部ボツにしてるんですよね」

――ドラクエでそういうことをやってはいけない、と。

堀井「そうそう。だから、ひんしゅくものじゃなくて、考えれば絶対わかるようなナゾでも、これはちょっと難しすぎるなって言うんで、やめちゃってるナゾもけっこうあるんです。ホント時間さえ許せば、そういうのばかり集めてね、死んだときには死の恐怖を与えるようにして、ちゃんとやらないといけないようなハイレベルバージョンのドラクエを、作ってみたいって気もするんですよね」

ボスの名前はどうして出てこない？

――今までは、いつも必ずボスの名前がわかっていたと思うんですけど、今回に関しては名前が出てきませんよね。

堀井「あっ、そうでしたっけ？」

――ええ、今までは『竜王』とか『ハーゴン』とか、出てましたよね。で、今回は名前が出てこないわけですけど、それには何か理由があるんですか？

堀井「別に意味はないですね、はっきり言って。深く考えすぎじゃないですか。ただ、今までは最初の方で『バラモスの野望が…』とか『ハーゴンの軍団が…』とか言ってますよね。で、今回に関しては、シナリオでそういう名前が出てくるのが、後だったからなの

何か意見があったらゼヒとも教えてください

かもしれません」
――今までって最初から目的がひとつだったから、いきなり名前が出てきたわけですね。
堀井「そうなんですよ。今回は5章に分けたもので、それぞれみんな目的が違って出発するから。最終的な目的は5章にならないとわからないわけです。で、結局、5章のことは後だから、出てくるのが遅いんでしょうね」

セーブするのは今回も王様の役目だった

――『おいのりをする』が、今回ようやく採用されたわけですが、あれはやっぱり最初っからセーブだったわけですか？
堀井「最初は違ってたんですけどね。で、なんで今回そうにしたかと言うと、王様のところまで遠いという意見が多くてね」
――当初は王様の役目であったと。
堀井「そうです。それにボクの方もシナリオを書く時に、王様のやることが多すぎて、本来なら王様が言うべきセリフを、なかなか言いにくかったっていうのがあるんですよね。性格づけが、この国の王様はこんな王様だとか言う前に、とにかく王様はセーブをしなきゃなんないし、次のレベルまで教えなきゃならない、それに死んだらそのフォローもしなくてはいけない、と、やることがやまほどあったんです。だから、王様本来の、人間としてのセリフがあんまり書けなかったんですよ」
――それで今回は、王様はちゃんと王様でいさせてあげようってことですね。
堀井「そう、それに教会なんかは町の入口に近いでしょう」
――今までだと、王様は必ず城の奥にいましたからね。
堀井「だからレベルアップを聞きにいくにしたって、セーブするにしたって、けっこうしんどかったですよね。そういうことがあったので、結局こうなったんです」
――『おいのりをする』って昔は何だったんですか？
堀井「今まで何度もボツになってるんだけど、その都度内容は違うからね。よく覚えてないんですよ。最初の『おいのりをする』なんか、たいした意味がなくて、アーメンアーメンと言って、ちょっと得なことがあるぐらいだったんですよ」

アニメはドラクエのもうひとつの世界

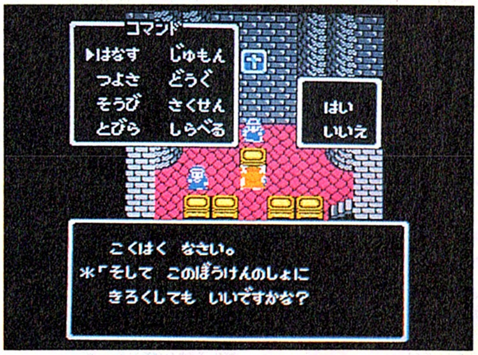
――ドラクエのアニメについて、ちょっとお聞きしたいんですけど。あれはドラクエという名前を使ってますが、ゲームとはまったく違うものですよね。で、世界感だけがドラクエということだと思うんですけど、堀井さんは原案というカタチだけで参加しているわけですか？
堀井「そうです。まぁ、ゲームと同じ話にしてしまうと、もしアニメが先に出ちゃうと、ゲームをやるのがバカみたいだし。かと言って、IIとかIIIの話にしちゃうと、やっぱりみんなはそれぞれゲームやったときの思い入れの方が強いと思うんです。で、あの話っていうのは、やっぱりただ見るよりは体験しておもしろいって感じの話ですよね。だからやっぱり、世界観だけをもって別の話の方がいいんじゃないかと、イロイロな話からそういう結論になったわけです」
――あの中では、スライムがペット的な存在になってますよね。あれを見て、やっぱりスライムは他のモンスターとは違うんだなと、思いましたね。
堀井「そうですね。アニメであればあんな感じの方がいいんじゃないかと思いますよ。ゲームには敵としてスライムが出てきますけど、ゲーム中の戦いってそんなに生々しくないですよね。それがアニメだと、スライムをホントにつぶしたりして、かわいそうだっていう気が先に立っちゃいますからね」
――アニメは、欠かさずに見ているんですか。
堀井「みてます。ちゃんとビデオとったりして。それで、ここ2回くらいは、さらによくなってきたって言う意見を聞いて、けっこう期待してるんです」

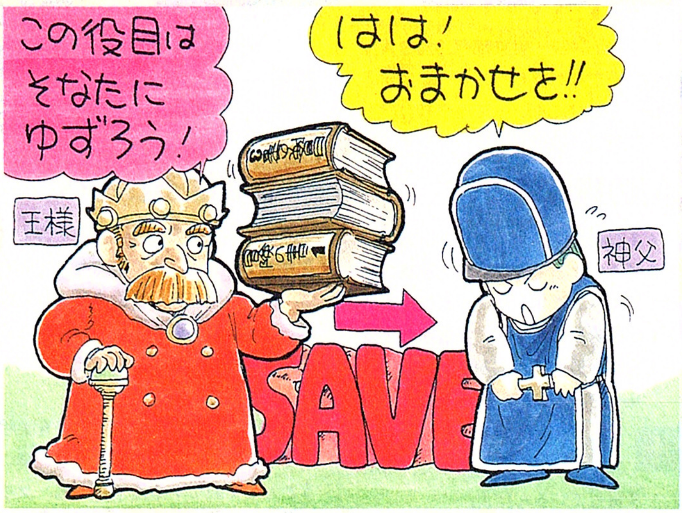
みんなの意見が次のゲームを作るのだ

――それでは最後に、実際にゲームをプレイしている最中の人たちに対して、何かありますか？
堀井「じゃあ、ぜひ、ゲームをやっていろんな意見があったら、エニックスのボク宛にお手紙をください」
――今後の参考にしたいと。
堀井「そうそう、今後の参考にさせてもらいます」
――みんなの意見が、次の堀井さんのゲームを作るという感じになるんでしょうか。
堀井「そうですね。自分でもイロイロと気を使っているつもりなんだけれども、やっぱり見落としちゃってる部分もあるかもしれないですからね」
――やっぱりそういうのは、こどもとおとなではけっこう見方が違ったりしますしね。
堀井「プレイしていて気がついたことがあったら、ゼヒとも教えて欲しいですね」

　というわけで、2号にわたってお送りしたインタビューはいかがでしたか。お忙しい中、心良く取材に応じてくれた堀井さんに、心から感謝します。

↓教会でセーブできるようになったのは、確かに便利。王様の時みたいに、城の奥まで行かなくてもいいからね





Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

ドラクエIVはもう終ったかな!?
今回は発売前のハガキを掲載してるよ

DRAGON QUEST IV 友の会

2月2日に書いたものです

①第1章が「王宮の戦士たち」というのは、ほかの王宮の戦士が仲間になってくれるからなんでしょうか？
②マネマネが味方とそっくりになったとき、味方は仲間に攻撃してしまう、なんてことはないのだろーか？
これが載る頃には疑問が解けているでしょうが…。

No.0118 三重県・E・メッ喰リンガー

というわけで、今回のおたよりは発売前に書かれたものばかり。クリアした人には大ボケのおたよりも笑ってゆるしてやってね。

SWATのひとりごと

〈その１〉
やっぱミントスの左下の大陸だけじゃケリつかないとは思ってたけど、真なる敵はやはり空でしたか！ 城の戦士モドキ（!?）が空ながめてると胸騒ぎがするなどともほざくし…。なんといってもニワトリが空飛び出しちゃうくらいだからねー（そりゃ飛ぶわな）。
と思ったのもつかのま、こんどは地底の奥深くが最終目的地かなーなどとも考えちった（いーかげんなヤツ）。モグラにミミズは出て来るし、きわみはコレ土偶ですがなーてことで１人ごと終り。

〈その２〉
はえおとこなるヤツがいるなら、はえおんな、もしくははえレディはいねーのか！ まん中も!!（注:オカマ？）
はらきりバッタにドンジャラー、お寺のバット、さそり女、ペレストロイカに金金（注:マネマネ）はいねーか！
自分で言っといてなさけねーなーと思っちゃうからもうやめとこ。
もーすぐ発売ってーことで、さらにバカになってきちまったみてーだ。

〈その３〉
カジノでもらえる賞品が仲間になるモンスターだったりして…。

No.0263 東京都・ＳＷＡＴ

おいおい、ハイになってるのはわかるが、ちゃんと日本語で書きなさい。原文のままじゃ通じないぞ。

元気を出して!!

キミ！ そんなに泣くなよ！ でもカワイソウに…。冒険の書が消えちゃったのね…。一瞬のうちにデータがサウジアラビアあたりにとんじゃったんだね…。今までの苦労は一体…。でもクヨクヨしたって何も始まらないじゃないか！ さあ、もう一度チャレンジだ!! くじけるなよ!!
えっ？エンディング近くで消えた？ じゃあカワイそうだけどもう２、３日泣いていましょう。

No.0421 東京都・L330ＳＡＭ

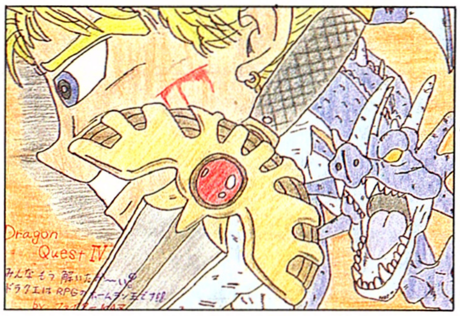
不吉なお便りだこと。IVはIIIよりとびにくいってウワサだけどね。次行こ、次。

AIの賢い育て方

ＡＩは戦闘に参加していなければ育ちません。よって勇者は極力馬車に乗せておくべきです。そうすれば４人のＡＩが同時に育ちます。勇者がいては３人分しか育ちませんからね。

No.0194 北海道・防具屋ステイヌ

そんなことはありません。馬車の中にいるキャラだって、ちゃんと学習しているんだよ。



No.0428 鹿児島県・ファイターKAZ

気球の動力は？

その１
いむさんの疑問について、考えてみました。気球や船というのは勇者の念の力で動かしているのではないでしょうか。つまり、気球や船とセットになっているアイテムがあって、それに向かって「南へ行きたい！」と念じれば南へ動くとか…。

No.0166 東京都・亜瑠諏

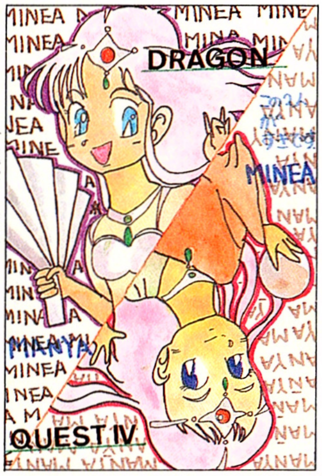
その２
ドラクエIVの気球の動力、それは「人力」です。気球の中心に馬車を置くスペースがあって、その両側に４つずつ人力発電機（自転車みたいにこぐの）が置いてあるんです。人力発電機はナゾの機械とつながってて、その機械が発電機の力を使ってプロペラを回すってわけ。これで馬車が入っちまうよーな大きさの気球でも人力で動かせます。
え？ パトリシアをなぜ使わないかって？ あーたね、ふだん馬車ひーてんのよ。しかもたった１匹で…。休ませるに決ってんでしょ。

No.0394 千葉県・たこQ2号さん

たこQさんは図入りで説明してくれたのだ。ところで気球ってプロペラで動いたっけ？

かるなばるさんへ

スライムは１のときから心の優しさを見せています。よくよく考えてみれば、ぼくたちに戦いを教えてくれたのはスライム。ぼくたちに経験値をたくさんくれたのはメタルスライムやはぐれメタルです。
つまり、スライム族は我が身を犠牲にしてまでぼくたちを真の勇者に導こうとしてくれているんです。ね、スラ



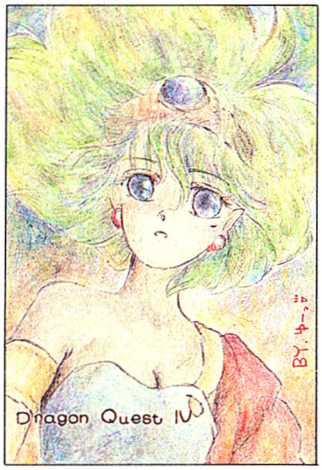
No.0425 神奈川県・谷口まお



No.0427 愛知県・まんめ



No.0426 大阪府・橋本匡宣



No.0063 北海道・ゆーきゃん

イムは心優しい種族でしょ？

No.0422　愛知県・黒いスライム

我が身を犠牲に…か。まるでアバタールのようだ。

モンスターはいいヤツだ

J誌のまんがによると、モンスターたちはスライムをはじめとしてみんないいヤツなんだそうだ。だけど、魔王の邪悪な意志によってあやつられているらしい。

こんどのドラクエではモンスターを倒すと死なないで、魔王の呪いが解けていいモンスターにもどる…、なーんてシステムになればいいと思う。

No.0367　山形県・桃

マザーではそんなシステムを採用していたよね。

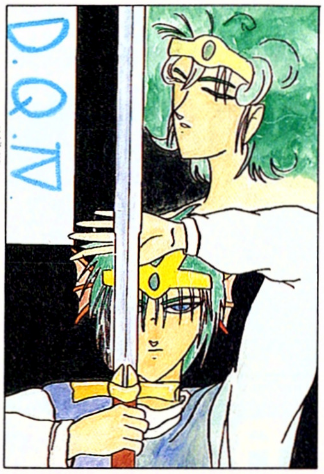
モンスターはアレでよい

ドラクエのキャラはかわいすぎると言う人に私が答えましょう。ドラクエのキャラはデフォルメされているのです。その証拠にマネマネが味方に変身したとき2等身になっている。ということは味方キャラがデフォルメされていると言うことだ。とすると、モンスターにも同じことが言えるだろう。実際はウィザードリィのようなリアルな姿なのかもしれない。

各ゲームには個々の世界観というものがある。それに見合ったキャラを使うというのは、リアリズムを求めるよりある意味で難しいことだと思う。

No.0413　北海道・橘竜太郎

個性いっぱい魅力満点というヤツでしょうか。



▶No.0429 新潟県・ドラエモンガー



▶No.0430 滋賀県・ハカイダー

なぜ出ない!?

ドラクエIVにロトの武器、防具が出てこない理由を考えてみました。勇者ロトは身長が低い。足も短い(ごめん)。ロトの子孫もその血を引いているだけに身長も低く、足も・・・。

しかしIVの勇者は？　身長も高く、足も長い。しかもハンサム。血筋とは恐い…。

つまり、チビのロトやロトの子孫が装備していたロトの武器、防具は、スタイルのいいIVの勇者にはサイズが合わずに装備できない。それなら出してもしょうがないという堀井さんの心遣いでしょー。

とゆうわけでロトの武器、防具がVIには出てこないのです。(大ウソ)

No.0289　静岡県・Rotoの剣

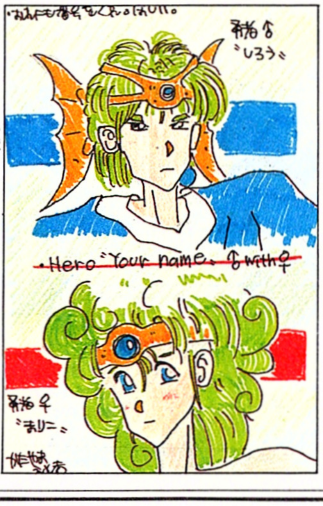
IIIまでの勇者はデフォルメされてたわけだ。あはははは。

勇者の名前について

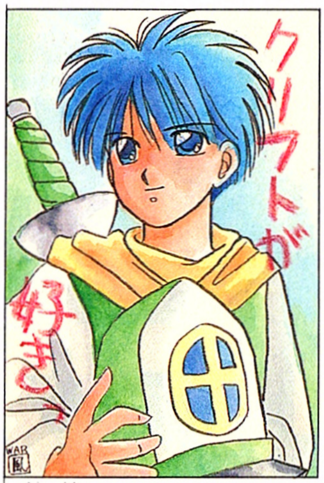
勇者の名前を入れるとき、濁音とかも1文字としてほしいです。いままでは濁音の「゛」を1文字としてカウントしていたので2文字分必要でした。でもそのやり方だとけっこう入らない名前が多いんですよね。ウィザードリィならまだしもドラクエは4文字しか入らないんですからそこんとこもう少し考えてほしいと思います。

No.0423　埼玉県・RAKUSHI

カタカナを入れてほしいとか、いろいろ希望が多いんだな。



▶No.0431 静岡県・かたやまえときち



◀No.0432 宮城県・高沢浩里

仲間の名前について

みなさんは、ライアンたち仲間の名前は決まっていた方がよかったですか。それとも自分で名前をつける方がよかったですか。できればみなさんの希望と、そのメリット、デメリットを聞かせてください。

ちなみに私は自分で名前をつける方がよかったと思います。別に決まってる名前が嫌いなわけではありません。クリフトなんてカッコいい名前は好きです。でも、徹夜してまで考えた名前でやってみたかったんです。

てなわけでご意見聞かせてください。

No.0424　福岡県・銀野丸

多いんだよね。必死で名前考えちゃった人って。



◀No.0433 埼玉県・星野銀砂



◀No.0434 兵庫県・勇者Qちゃん

ちょっぴり質問

そういえば、会員証の話はどうなりました。

No.0279　東京都・なんとおむれつ

……は？　ああ、ええと、ゴメンナサイ。まだ作ってません。

ところでみなさんは、「希望者だけに配る写真入り会員証」と「全員無料配布の安物会員証」とどっちがいいですか？

募集

次回からは発売後に寄せられたおたよりを掲載していきます。ですからIVの内容的なこと、システム的なことを身をもって体験した人からの意見が載るわけですね。おそらく、本物のマスターズレポートも登場してくることでしょう。

それでは今回もみなさんのレポート、ご意見、イラストなどのドラクエに関するおハガキを待ってます。



◀No.0435 東京都・かわい藍

AFTER パズルゲーム大特集 TETRIS

テトリスを越えられ

ドラクエフィーバーは相変わらず続いているが、ゲーム界ではいまちょっとした異変が起こりつつある。それは、パズルゲームの台頭である。オセロを始め、数字合わせやブロックの組み合わせといったテーブルゲームが、続々と手を変え、品を変えテレビゲームに変身しているのだ。その最大の特徴がアクションを取り入れたこと。いまやテレビゲームパズルの代名詞ともなったテトリスを基準において、テトリス的なるパズルゲームから、非テトリスゲームまでそのパズル性とアクション性について考えてみた。果たしてこれからのパズルはテトリスを越えられるだろうか!?

一獲千金の夢を追ってパズルゲームが増殖を始めている――

もともとパズルは実に数学的なものだったわけで（いまでも十分数学的であるが）、かつて電子計算機とよばれたコンピュータとの相性はとてもピッタシコなのである。

だから、パソコンを含めたさまざまなテレビゲーム機にパズルゲームが登場するのは当然のことであって、それまではそれなりにジャンルを形成し、がんばっていた。パズルって、RPGなんかをやって疲れた頭のリフレッシュにプレイするとけっこうはまったりもしてたのだ、それまでは。

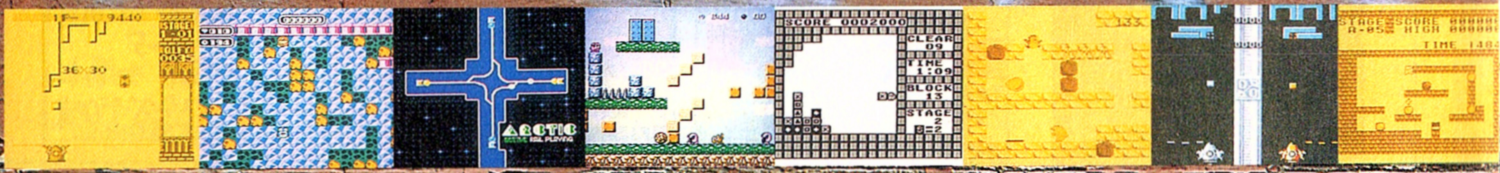
しかし、それから、そうテトリスが出現してからというもの、ジャンルとしてもゲームシーンは一変することになるのである。

さらに、テトリスの出現は社会現象となり、さまざまなところにいろいろな形となって登場することになった。ブームになるとこのゲームがソビエトで作られたということでマスコミに登場する。一時衰退にあったゲームセンターへ、ふたたびヤングアダルトを呼び戻した。ゲームボーイを一躍超人気商品にのしあげたのもテトリスだった。そのゲームボーイはやがて抱き合わせ商法の抱く側の主役を演じ社会問題に。そして、人気に火がついたテトリスはあらゆるゲーム機に移植が始まった。やがてそれは国際間を股にかけた訴訟問題へと発展（？）していくのであった。

これだけ巨大な話題性とマーケットを作り上げたテトリスという柳の下にはいったい何匹のどじょうがいるのだろう。何匹いるかわからないが、このどじょうを見逃す手はないとばかり、各ソフト会社が二匹目を狙ってパズルゲームに触手を伸し始めたのである。

RPGがヒットするためにはストーリー、グラフィック、音楽、ゲームバランスすべてがうまくミックスされていなければならない。そのためにはたとえばドラクエにしても、各パートで専門家が一年以上の歳月をかけて開発しなければならないのだ。

それに比べパズルゲームはアイデア一発で勝負ができる。テトリスの場合、上からブロックを降らせそのブロックを組み合わせてラインを消していく、



越えなくちゃ!

越えてほしい!

るか!?

越えるだろう!!

というだけのアイデアだ。あの「上海」にしたところで麻雀牌を積み上げて神経衰弱をするというアイデアであれだけ話題になったのだ。RPGの構築されたストーリーと違って、知ってしまえばなんだというアイデアなのである。

このくらい俺でも考えつくぜ、と思わせてくれるのだ、パズルゲームは。これが開発する者にとってみると魅力であり麻薬であるところといえなくもない。他のゲームに比べて開発費が安くつく上、一発当たるととてもおいしい儲けにつながるからだ。

こうして、竹の子のようににょきにょきと頭をもたげたパズルゲームというどじょうが、柳の下に集り、テトリスに追いつき、追い越そうと日夜熾烈な戦いを繰り広げているのである。

そこで今回はこうしたパズルゲームにスポットを当て、パズル性とアクション性に的を絞って紹介した。

キミはアクションで選ぶか、パズル性を重視するか？ そこらへんをチェックしながら好みの1本を発見してくだされ！

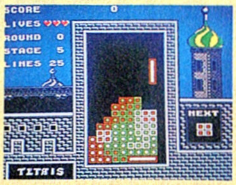
ドキュメント テトリス

～それはパソコンからはじまった～

時間を1986年前後に戻そう。ところはモスクワ大学の一室。ソ連科学アカデミーの研究者、アレクセイ・パジトノフの考案したパズルを、モスクワ大学の学生バディム・グラシモフがプログラムしていた。プログラミングが終了し、プログラムを走らせるとディスプレイにブロックが出現した。テトリスの誕生であった。

このパズルゲームはやがて海を渡りアメリカでマッキントッシュに移植される。

日本ではセガがアーケードゲームとして'88年12月に上陸させたのがテトリスブームのスタートだった。さらにＢＰＳがファミコン版として発売し、いっきにその人気に火がつき、日本列島のゲームセンターはソ連産パズルゲーム「テトリス」に浸食されていった。ブームは、足が遠退いていたサラリーマンをふたたびゲームセンターに引きつけるほどの求心力を持つまでに急成長していった。

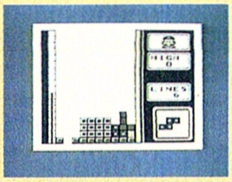


人気ナンバーワンに向かっていたテトリスのベクトルに、違うベクトルが生まれたのは'89年４月７日のことであった。その日任天堂は、米国任天堂がソビエト外国貿易協会であるエローグとの間に「テトリス」の家庭用テレビゲーム版の世界的独占権を獲得したと明らかにしたのだ。すでに米国アタリゲームズ社の子会社テンゲン社が英国ミラーソフト社をつうじて許諾を得て業務用を'89年２月に出荷しており、セガはテンゲン社の許諾を得て日本市場での業務用テトリスの販売に踏みきっていた後のことである。

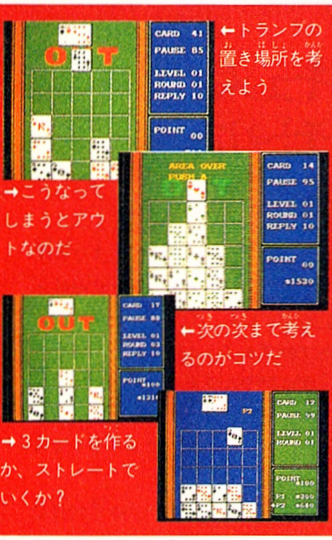
米国任天堂とテンゲン社は、ともに米国版ファミコンであるＮＥＳ用のテトリスの製造権利を主張し、両者はついに司法の場にこの問題を移したのであった。

そのため、テンゲン社とライセンス契約をしていたＢＰＳは改めて米国任天堂と契約を仕直すことになったのである。

セガではメガドライブ用ソフトとして４月15日にテトリスの発売を計画していたが、発売を延期せざるをえずついには幻のソフトになってしまったのであった（台湾で売られているという噂はチラホラ耳にするが）。こうして一本のベクトルは日米ソを巻きこんだ訴訟へ発展し、一方のベクトルはその後パソコン版（ＢＰＳ）そしてゲームボーイ版と発売され、スターダムにのしあがっていくのであった。







←トランプの置き場所を考えよう

→こうなってしまうとアウトなのだ

←次の次まで考えるのがコツだ

→3カードを作るか、ストレートでいくか？

ブロックがトランプに変身した、これぞテトリス亜流ソフト

キャデラック F G

F■コナミ■4月13日発売■¥4800(税抜き)
G■コナミ■3月16日発売■¥3300(税込み)

まずテトリスを思い浮べて、ブロックの代わりにトランプカードが落ちてくる。そして、縦横ポーカーの手を作るとできたカードが消える。そして52枚すべてのカードを消すことができればクリアである。レベルは1～9。アクション以上にパズル性が難しいのだ。



←なるべくたくさんのブロックを消そう

→2人対戦プレイ画面だ。どちらが高ポイントを取るか？



←このグラフィックはたくさんブロックを消せるゾ！

→2人協力画面。分担してクリアしよう

シューティングの逆テトリスはテトリスを超えるか!?

クォース F G A

F■ヘクト■発売中■¥4900(税抜き)
G■ヘクト■発売日未定■価格未定

ブロックが下へ落ちる前にブロックをシューティングして長方形を作って消していくという、テトリスを逆にしたアクションパズルゲームだ。徐々にスピードが増し、ブロックもステージが上がると複雑になっていくなどアクション性とパズル性が渾然一体となって、なんともいえぬおもしろさを醸し出して、ポストテトリスの一番手だ。

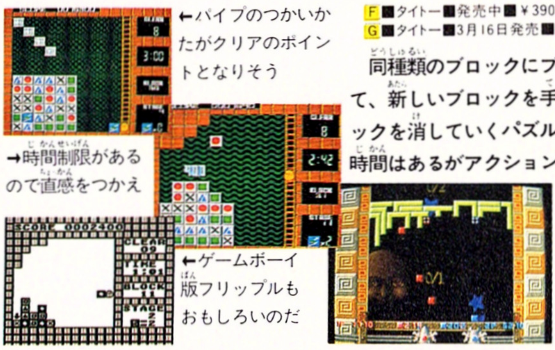
亜流でもいい テトリスから生まれたテトリスの子孫たち!!

ブロック投げて、変形ブロック崩し

フリップル F G A

F■タイトー■発売中■¥3900(税抜き)
G■タイトー■3月16日発売■¥3090(税込み)

同種類のブロックにブロックを投げて、新しいブロックを手に入れてブロックを消していくパズルゲーム。制限時間はあるがアクション性はほぼ0だ。



←パイプのつかいかたがクリアのポイントとなりそう

→時間制限があるので直感をつかえ

←ゲームボーイ版フリップルもおもしろいのだ

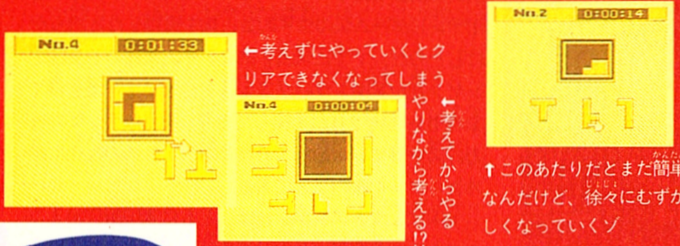
←2人モードのグラフィック。どちらが高ポイントを上げることができるかナ!?

テーブルパズルの王 ゲームボーイに

パズルロード G

■ビック東海■4月発売予定■¥2980(税込み)

形の違うピースを枠内に納めるこのゲームはプラスチックのピースでよく遊んだね。ひょっとしたらテトリスの原型がここにあるのかもしれない。ステージクリアごとに難しくなっていく。アクション性0の純粋パズルゲームだ。



←考えずにやっていくとクリアできなくなってしまう

←考えてからやるやりながら考える!?

↑このあたりだとまだ簡単なんだけど、徐々にむずかしくなっていくゾ

CHECK!! それぞれのテトリス度は!?

キャデラック	これぞテトリス度No.1ソフトだ。ブロックの代わりにトランプになっただけ。ということは基本が同じだけにけっこうおもしろいということにもなる。クリアはテトリスよりむずかしい
クォース	シューティングゲームとテトリスを組み合わせるというミスマッチをみごとにこなしたのがこのクォース。テトリス並みの興奮を味わうことができるソフトといえそうだ
パズルロード	完全思考型パズルのため、コンピュータを使った動きというものはない。プラスチックケースのかわりにゲームボーイを使っているにすぎない。が、頭の体操にはもってこいだ
フリップル	これは横テトリスというか、この中ではもっとも非テトリス的ゲームだ。アクション性はないが、時間との戦いもあるので、考えてばかりもいられない。意外性もあったりするゲームだ

パズルゲームの王様 倉庫番がさらにパワーアップ!! すべてのハードでプレイできる喜び…

これは7年ほど前にパソコンゲームとして世にでたコンピュータパズルゲームの傑作といっていい。荷物を所定の位置に押していくだけという簡単なもの。でも、引くことができないので、移動のしかたを間違えるとにっちもさっちもいかなくなってしまう。アクション性は0で純粋パズルゲームだ。最後まで読み切ってからやるくらいの頭がないとクリアは難しい。

これがその後のパズルゲームに与えた影響はテトリスに匹敵するほどだ。

史上最大の倉庫番 M

■メサイヤ■発売中■¥5200(税抜き)



←グラフィックも複雑でかなりムズイ画面なのだ！

→シンプルなグラフィック。最短距離を考えて移動だ

敵キャラの出現で、よりスピード感と緊迫感が高まった…

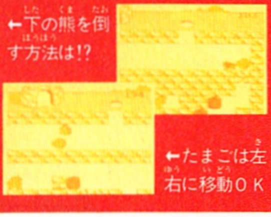
たまごをころがし下へと運ぶんだ ペンギンランド G

■ポニーキャニオン■3月21日発売■￥3090(税込み)

REVIVAL

これも一種の倉庫番変形と言えなくもない。たまごをころがし、床を崩してたまごを落とし所定の位置へ。フラッピー＋ロードランナー合体アクションパズルといったところだ。


←下の熊を倒す方法は!?


←たまごは左右に移動OK

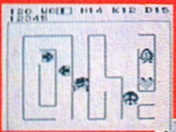

←ロばしブロック崩し
↑下の岩を考えて

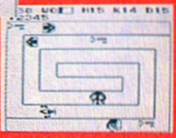
パズルゲームの定番迷路ものアクションの興奮度は？ ギャザーズ G

■ビック東海■4月発売予定■￥3300(税込み)

迷路の中にモンスターがいて、敵をかわしながら脱出するというのはパズルの定番のひとつだが、迷路が単調だったりするとパズルというほどではなく、アクションゲームになってしまう。

そこでギャザーズだが、グラフィックの制約もあるがパズル性よりはアクション性が高くなっている。だからパズルとしての興奮度はいかがなものか。


←敵の動きに気をつけてルートを決めるんだ


→カギを取るルートは？

グラフィックがシンプルな分アクション性が重視されている。ポイントはワープホールだ。

CHECK!! アクションとパズルの比重

ペンギンランド	アクションしているというほどアクションでもなく、パズルというほどでもないが、妙にほのぼのと熱中してしまうゲーム
ギャザーズ	どちらかというとアクションゲームといえる。グラシィックのシンプルさは時代錯誤的雰囲気を譲し出している
フラッピースペシャル	アクションパズルがみごとにミックスされたゲームで、どちらかの要素を重視した2つのモードも気がきいている
ズーム	さすがメガドライブという美しいグラフィック上を移動してラインをなぞる。けっこうアクションしているパズルなのだ
モアイくん	基本はアクションゲームなんだけれど、ステージによってパズル的になるところもあって全体としてバランスがとれてる

倉庫番プラスアクション、それがフラッピーだ フラッピースペシャル G

REVIVAL

■ビクター音楽産業■3月23日発売■￥3300(税込み)

これぞまさに倉庫番にアクション性をプラスしたパズルゲームだ。考えなければならないが、敵がいるのでじっくり思考にふけるというわけにもいかないところにアクション性のおもしろさがある。


←これはアクション重視モードだ


→最短距離を発見しよう


←敵の動きに注意するんだ


→ルートを考えて進めよう

メガドライブ初のパズルゲームはアメリカ版だった ズーム M

■セガ■発売中■￥5500(税抜き)

3Dっぽいマス目のフィールドにMrスマートなる人物がいて、ライン上を歩いている。歩いたところに線が引かれ、この線でマス目を全部囲んでしまえばクリア。しかし、ここに敵が出現してその作業を邪魔しにかかる。これをかわしながらの移動ということで、どのラインをとおるのがベストか考えながら進まなければならない。この部分がパズル的ではあるんだけれど、実際プレイしてみるとアクション性が勝ってるように思う。グラフィックの美しさはさすがメガドライブ！


→ステージ1はほとんど練習モードといえる


←ステージ1-6は高ポイントを狙えるゾ


→ステージ3-5さすがにかなりむずかしいのだ

ほとんどフラッピー感覚でプレイできるアクションパズルだ モアイくん F

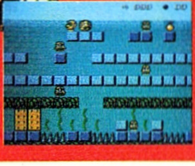
■コナミ■3月9日発売■￥4800(税抜き)

フラッピーはシルバーストーンをゴールまで運ぶゲームだったが、こちらは主人公モアイくんが敵に注意しながら、岩などを利用してプッチーを全員助けて扉へ急ぐというパズル性よりもアクション性が強いゲームだ。しかし、むやみに岩を移動させたりブロックを崩してしまうと、クリアできなくなるという点ではしっかりパズルしているのだ。モアイくんのジャンプと頭突きの利用法がクリアの条件。


←このステージはほとんどアクションゲームだ

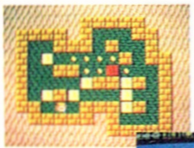

→ジャンプのタイミングがポイント


←これは一見パズルっぽいステージだが!?


→シンプルっぽいが実はむずかしいかもネ？

倉庫番WORLD P

■メディアリンク■3月16日発売■￥5400(税抜き)


←PCエンジン版の「倉庫番」頭の体操に最適の1本といえる


→解くのにあきたら今度はエディットモードで創る側になろう

アイデア！アイデア！アイデア！ アイデアが勝負のパズル界 まさに一獲千金斬新なアイデア大集合！

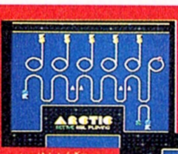
リアルタイム ポイント切り替え パズルゲームか！

REVIVAL

アークティック F

■ポニーキャニオン■2月23日発売■¥5500(税抜)

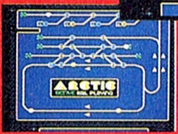
リアルタイムで移動している赤青2色の玉を、ポイント切り替えで移動させるというアクション性というよりバランス性が試されるゲームだ。



←シンプルだけど頭を使うステージなのかもしれない



←一見複雑だけれど実は簡単なステージ？



←中央のポイント切り替えがポイントといえる

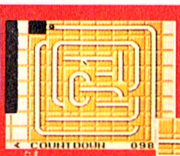
玉よりも早く レールを敷くのだ

REVIVAL

プロディア G P

G■トンキンハウス■4月発売予定■¥3000(税込み)
P■ハドソン■2月23日発売■¥4500（税抜き）

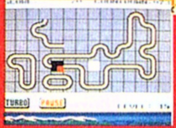
レール上を動く玉を落とさないように次のパネルのことを考えて、数字並べのようにパネルをずらしていくいっぷうかわったアクションパズルだ。



←ゲームボーイ版プロディア。ゲーム性は同じだ



→玉はじっとしていない。考えてばかりもいられない



←これはPCエンジン版。グラフィックがキレイ

リズムと思考で ダイヤモンドを獲得！

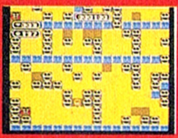
バルダーダッシュ F G

F■データイースト■3月23日発売■¥4900(税抜)
G■ビクター音産■未定■未定

どのように穴を掘っていけば、ダイヤモンドを取ることができるかを考えながら進んでいかないととじ込められたり、頭上から岩が落ちてきたり。でも、時間制限があるので移動しながら考えないといけないあたりが、アクション性とパズル性がミックスされていていいバランスとなっている。

穴掘りパズルはけっこうあるが、これはトップクラスのできでしょう。

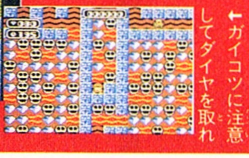
REVIVAL



←道順を間違えると頭上にガイコツが！



←ダイヤモンドがいっぱい。その取り方は、さて？



←ガイコツに注意してダイヤを取れ



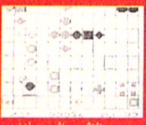
↑シンプルな画面だが移動は慎重に！

囲碁っぽい雰囲気の 陣地取りパズルかな

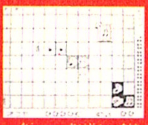
石道 G

■アスキー■未定■未定

6×12のマス目の中に6種類の石をルールに従って置いて、何個並べるかを競うパズルゲームだ。



↑石の置き方によって点数が変わる



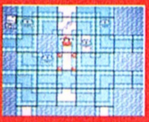
↑並べる順序を考えるのだ

道をつなげ道を作り 出口へと導く

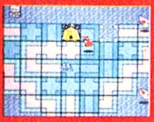
ピーパータイム F

■サンリツ電気■6月発売予定■未定

道が描かれたタイルを交換しながら道をつなぎ、パレット君を出口へ導く。「プロディア」に近い。



↑タイルの移動法を考えよう



↑急がば回れの精神でプレイしよう

CHECK!! ユニークソフトのパズル性は!?

アークティック	一見アクション性が強そうだが、ルートをさがす思考回路があるかどうかがポイントとなるゲームなのだ。
プロディア	移動を続ける玉の進行方向にレールを敷いてあげるためにはパズル性よりも直感力がものをいうゲームでアクション性も大
バルダーダッシュ	時間制限はあるもののアクション性はほとんどなし。ダイヤの取り方にパズル性が感じられ、いろんな道順があるのがイイ
石道	テーブルゲームとしてもプレイ可能な石道はマス目に石を置く囲碁的雰囲気のあるゲームだ。ハデさはないがパズル性は大
ピーパータイム	タイルを交換しながら道をつなげていくパズルゲーム。アクションもしているけど純粋パズル思考が試されるゲームである

柳の下にどじょうはいったい何匹むらがるのだろう

オープニングでも述べたように、パズルブームはまだまだ続きそうな勢いだ。柳の下のどじょうの中から第2のテトリスでも現われれば、さらにこのブームは持続することになるだろう。

ただ、いまざっと眺めて気になったのはかつてのパソコンパズルゲームの移植が目立っている点だ。移植がいけないというわけではないけど、なんとなく楽して2匹目を狙っている気がしてヤダ。少なくてもまるごと移植ではなく、現代風に、あるいはファミコン向きにリニューアルくらいしてほしいと思う。

できればオリジナリティーあふれるパズルしたいものだ。たとえそれがテトリス的であったとしても独自性がほしい。

今後注目のソフトだけれど、ゲームセンターではおなじみの、3Dテトリス「ブロック・アウト」がファミコンに移植されるという話。テトリスIIは本当に第2のテトリスになれるか。

HIPPON

VOL.6

耳を澄ますと、一歩一歩近づいてくる
春の足音が聞こえてきませんか。ほら…

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

仮面の忍者花丸

カセット　カプコン／3月16日発売
¥5800(税抜き)

「よくできました」に偽りなし!!

このところのカプコンはスゴい!!　アクションゲームの真のおもしろさを追求し、研究し続けてきた同社が放つ、またしても“極めつけ”の1本!!

文●S—MAN



横スクロールを基本とした、タイミング重視のアクションゲーム。確実な操作性と、多彩なステージ構成で、小さな子供からオトナまで楽しめる。

ゲームは単純明快が一番だね

「仮面の忍者　花丸」。たぶん、名前を聞いただけでは、ヘンなギャグが連発するヘタなパロディもんだと思う人も少なくないでしょう。が、しかし！このゲームは、そんな姑息な手段でユーザーをダマくらかすような、低次元のゲームでは断じてないのだっ。



まさに電脳遊園地!!

アクションゲームの中にも、いろんなタイプがあるでしょ。バトルアクションを楽しむ、いわゆるカッコいいヤツ。フィールドタイプや横スクロール、シューティング要素が盛り込まれたヤツ。メッセージが出てきたり、謎解きがあったり、それはもうさまざま。

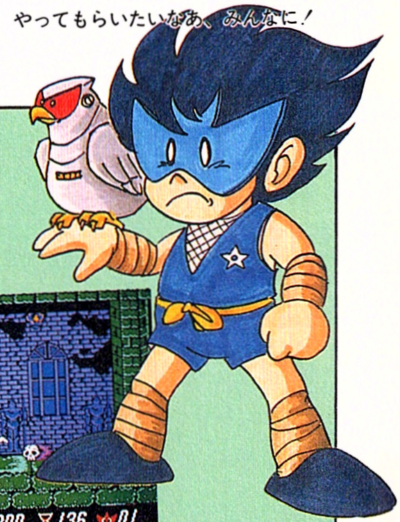
でも、やっぱり遊んでみて一番おもしろいのは、ズバリ単純明快、操作性バツグン、仕掛けがいっぱいの、スーマリみたいなゲームじゃないだろか。単に興味をひかれるだけじゃなく、意地になるだけじゃなく、本当に楽しめるのは、そういうゲームなのだ。ただ、最近は残念なことに、新しいことに走るばかりで、そういった基本的なニーズに応えてないのが現状だったよね。

すべてのカギは操作性にあるのだ

このゲームにも、確かにいろいろな新しい趣向が凝らされている。だけど、よくあるアイデア倒れのシロモノじゃないから、その部分でも違った楽しみがあるんだ。例えば、ボスキャラ対戦はカード勝負。それも、やたら複雑な戦術を要するものじゃなく、あくまでもスピーディーに、ひとつのイベントとしてサラッと流れるのでカッタるくない。モグラたたきなんてのも、それと共通するバリエーションのひとつだ。

そして、本当のおもしろさは、タイミングの微妙さ。シビアすぎず、かといっていい加減さがまったくない……分かるかなぁ。これも、一重に徹底した操作性の良さなんだよね。ボタンの押す長さで自由に操れるジャンプ、そのジャンプ中の空中操作、氷の上でスベる足元での移動操作、空中遊泳をしてるときのバランス感覚。全部ひっくるめてモノスゴ〜ク操作性がいいってこと。

操作性のシックリ感を完璧におさえてあるから、いくら難しい仕掛けがあってもそら〜楽しい楽しい。たとえできなくても、自分で自分を責める気にさせるもんね。なんでできないんだろうってね。つまり、必ずひとつの攻略ルートがみえてるんだ。だから、調子よく流れにのっていけば、絶対にできるんだよ。そこを失敗してしまったときに、「あっしくじった〜ク〜ッ」って自分の指を責める。決してゲームのほうを責められないのよ、これは。ぜひやってもらいたいなあ、みんなに！

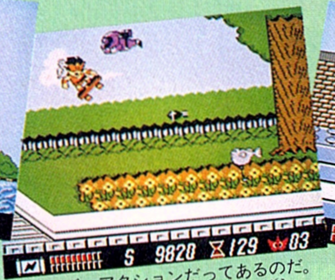


ムチャンコ楽しい仕掛けがメジロ押し!!

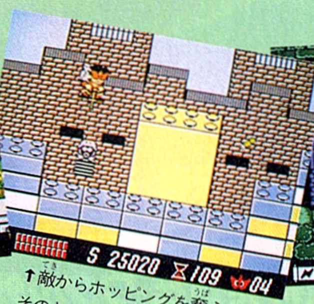
このゲームの舞台は、そのものズバリの遊園地なのだ。仕掛けに継ぐ仕掛け、考えられるありとあらゆる仕掛けがビッチリ詰まってるぞ。花丸の目的は、何者かの陰謀で、レジャーランド「遊びの島」に閉じ込められてしまった子供たちを救うこと。さあ、相棒の鷹丸とともに、突入しよう！



↑陸の足場を、タイミングよくジャンプして進んでいく。水面が上下に動くというアイデアがおもしろい



↑スケボーアクションだってあるのだ。ビシッとキマる操作性のよさに感激!!



↑敵からホッピングを奪えるんだ。そのときは、敵の頭上にうまく着地すれば、カンタンに倒せるぞ



↑さすがに遊園地だけあって、お化け屋敷はつきもの



さらにおもしろさを演出する数々のアイデア

画面の見かた

基本ステージは、タイム制になっているんだ。もちろん、制限時間をオーバーすればアウト。だけど、どちらかというと、スコアアップのボーナスをいかに得点するかにかかっているみたい。残り人数や、コンティニュー回数を稼ぐためのね。使える忍術は、ゲージストック制になっているぞ。



忍術　TIME　スコア　人数

アクション

花丸のアクションは、移動・ジャンプ・空中遊泳、そして攻撃。Ⓐがジャンプ、Ⓑが攻撃だ。空中を移動するときはⒶの連打と✚でコントロールする。



←空中を移動するときは、かなり慎重なⒶ操作が要求されるぞ。腕の見せどころ



鷹丸



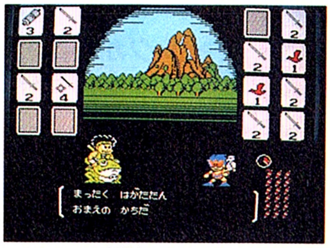


←攻撃は、相棒の鷹丸をブン投げるという奇をてらった設定。ロボット鷹なんだ

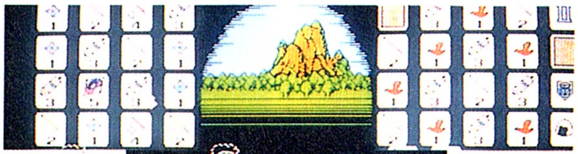
ボスキャラ対戦

特定のステージをクリアすると、ボスキャラ対戦が待っている。これはアクション性ゼロの、カード勝負なのだ。ルールはカンタン。相手の出すカード（相手が先攻）に対し、自分のカードを効率よく選択して、相手より強かった分だけダメージを与えられるという もの。カードの数が限られているので、素早い判断と計算がモノをいうぞ。モタモタせずに、スパッと出そう。

カードで忍術くらべだ!!



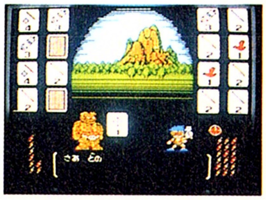
↑どちらかの体力がなくなるか、またはカードがなくなった時点で勝負が決まるんだ



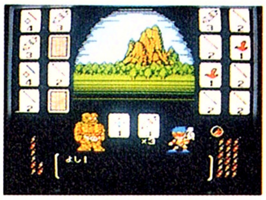


→相手のカードは、ランダム選択。どれを選んでくるか分からない

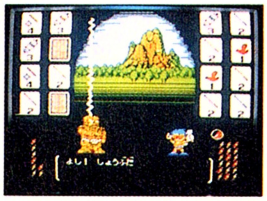
↑相手のカードに対し、有効なかけひきを仕掛けてカードを選ぶんだ



←相手が弱いカードを出してきたときがチャンス

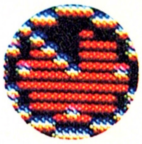


←すかさず3倍（2倍）のカードを利用しよう



←大ダメージを与えて、ラクラク勝てちゃうんだ

勝負のコツは、あまり対抗意識を燃やさないことだ。カードの数自体はこっちのほうが多いので、相手のカードを出しつくさせても勝てる。もちろん、X２カードを大きい数字のカードと組み合わせて、一気にダメージを与えるのも有効だ。ただし、制限時間内に選ばないとアウトになるから、そのへんは十分に気をつけてね。





←敵の攻撃カード。点数はいろいろ



←忍術を使うカード。点数が高い



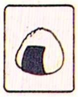
←攻撃力点数を倍増するカードだ



←自分の攻撃カード。ザコカードだ



←相手の攻撃をノーダメージにする



←攻撃後に、体力を回復させるんだ

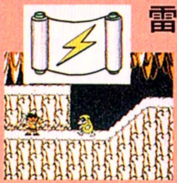
アイテム

アイテムには、通常のアクションステージで使える『忍術アイテム』と、ボスキャラ対戦のときに使う『必殺カードアイテム』がある。固定アイテムとして置いてあるんだけど、隠れているものも意外と多い。隠れモノは何もないところに鷹丸を投げて見つけよう。

●忍術アイテム●

巻き物を取ると忍術ゲージがアップする。大巻き物は、撃つと下の忍術が出現。

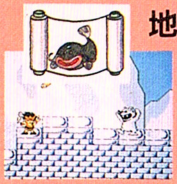
雷の術



←雷の力で、画面内の敵全てにダメージを与える忍術だ

▲

地震の術



←画面内の敵を一瞬にして消し去ってしまう強力な忍術だ

▲

早駆けの術



←一定時間、花丸の走るスピードが早くなる忍術なのだ

▲

火の鳥の術



←一定時間、鷹丸の攻撃射程距離が、かなり長くなる忍術だ

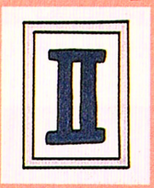
●必殺カードアイテム●



防御または ライフ回復カード

←グレーとオレンジのプレートがあり、対戦時のオニギリ・防御カードが増える

▲



X２の アイテムカード

←対戦時に絶大な効果を発揮する、攻撃力倍増カード。ストックされていくぞ

▲



X３の アイテムカード

←２倍よりもさらに効果テキメンな、３倍増カードなのだ。たくさん欲しいネ

もぐらたたきも あるよ〜んっ!!

ある特定のステージでは、途中のどこかのポイントに一致すると、いきなりヘンなやつらが現れて、もぐらたたき勝負を挑んでくるんだ。画面下のゲージの合格点まで得点すると、そこでそのステージはクリア。要するに、近道ってことになるんだよね。



↑うまく得点すると、ボーナス点次第でコンティニューを増やすこともできるぞっ！

DON DOKO DON

カセット　タイトー／3月9日発売
¥5900（税抜き）



2人の大工がお姫様を助けに不思議の国に入って、とんかちでモンスターをぶったたきながら進んでゆく、ゆかいなアクションゲームだ。

キャラクターたちの存在とは？

シューティングからはヒーロー的存在が出現しているが、アクションゲームからもスーマリ以来のヒーローが誕生してもいいころなのではないかな⁉

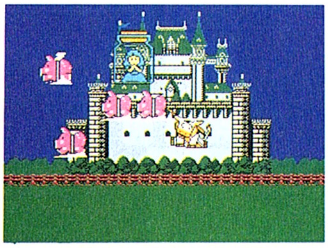
文●RYOII

スーパースターへの道

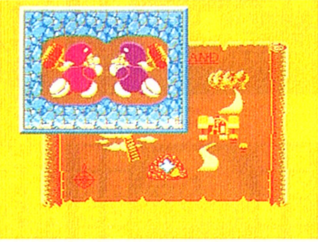
マリオがゲーム界にデビューしたのはいつだっただろう。まだスーパーではなくてルイージとカメ相手にアクションしたりドンキーコングとじゃれていたりという時代があった。その頃、頭角を現し始めていたとはいえ、ここまでビッグになるとは誰も思わなかったものだ。

そのマリオがスーパースターになって久しい。その間、RPGやシューティングにはヒーローがいくつか登場した。しかし、アクションゲームからマリオに取って変わるだけのヒーローがでたかというと、残念ながら見当らない。そろそろビッグが登場してもいいころだと思うのだが、しかも自前のオリジナルキャラで。

この「ドンドコドン」は業務用からの移植でキャラにヒゲがあって、コミカルでとマリオの歩んだ道を踏襲し、しかも全然マリオ的でないという点で、ビッグへの可能性を秘めたソフトといえるのではないだろうか。



↑オープニンググラフィックは、お姫様がぶたさんにとらえられて連れ去られるところ、かわゆいネ♡



↑ラウンドクリアすることに、進んできたマップが登場して、いまどこにいるのかおしえてくれるんだ。これまでのステージグラフィックと違って新鮮に映るのだ

ナンパアイテムとしての重要性

さすがに今では、ファミコンやってるとネクラだとか、協調性に欠けるとか、友達ができなくなるなんてことをいうPTAオバタリアンは少なくなったが、プラスのイメージをもって見守ってくれるおばさまは少数派のようだ。

ただプレイする僕たちとしても、1人でしこしこや、友達とかくれキャラ探しといった時代から、ファミコンをもっとオープンに、遊びの1部という時代にしていく必要がある。

その1つの活用例としてナンパアイテムとしてもファミコンがあっていい。

最近のマンガの中の主人公は、明るい三枚目タイプ。だから姿形もカッコいいのではなくカワユイ。線も細く弱々しくいわゆる“やさしさ”が受ける時代なわけだ。

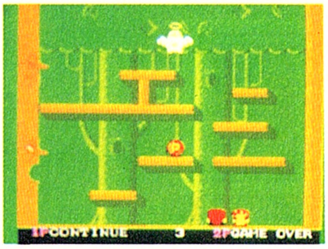
そして最近のゲームではデザイン、イラストを担当するマンガ家やそのタマゴが増えてきている。つまり現代の感性にマッチしたキャラクターが登場することが多くなってきているのだ。

このキャラクターが女の子に受け入れられないわけがない。

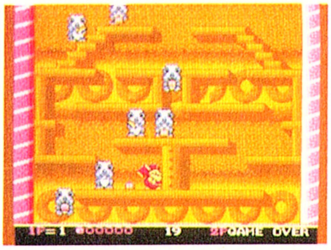
「ドンドコドン」のデザイン担当者がマンガ家かどうかわからないが、女の子好みするイラストであり、ゲームそのものもほのぼのと、それでいてちょっと難しさもかねそなえている。だから、女の子に教えながら2人で楽しむにはもってこいのアイテムといえる。

近い将来こうした使われかたが増えてくれば、ファッションとして若者文化としてのファミコンというポジションが与えられるのではないだろうか。「ドンドコドン」はその先兵としての役割をも担っていると思うのだが。

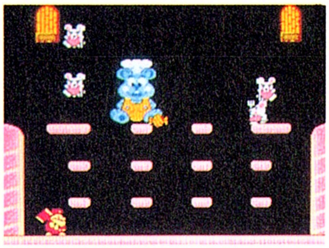
事実、ファミコンで彼女をものにしたヤツをボクは知っている。



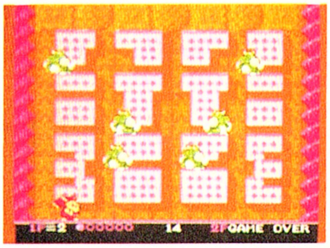
↑ひえ～！やられると天使になって昇天してしまうのだ



↑ここはラウンド2のおかしの家の中だ。アイテムもおかしが使われているのだ



↑ラウンド2のボス・ビックリラットだ。ぴょんぴょんバウンド移動が得意



↑ここもおかしの家の中。イートンBがおそってきそうな雰囲気ネ！

ゆかいなキャラクターたちじゃ



↑きのこんはジャンプして動くゾ



↑イエティは体当たり攻撃してくる



↑らびっとはとび跳ねてよってくる



↑イワンガーは6回たたくと崩れる



↑クックマンはフライパンが武器だ



↑イートングAはホークを投げる



↑ビグムンはブーメランを投げる

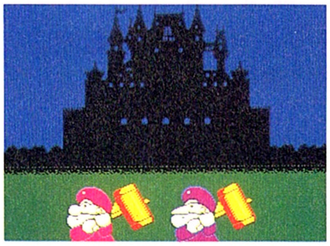


↑ラコットはパイなどを持っている

とんかち片手にボブとジムの珍道中のはじまりだ

STORY

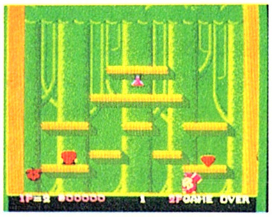
ところは平和な国MARRY RAND。ここに名のしれたボブとジムという2人の大工が住んでいて、新しいお城を建てるため森に木を切りにいったところ、1本の木からピンクのぶたさんが出現!ぶたさんは王様とお姫様をさらって雲の上の城にとじ込めてしまった。実はこのぶたさん不思議の国の飼いぶただった。そこでジムとボブはとんかち片手に2人を助けにいくのであった。さあ彼女と2人プレイで楽しみましょ。



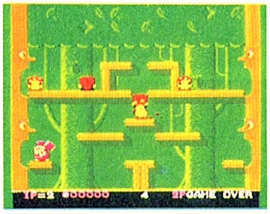
↑不思議の国へ連れていかれたお姫様を助けに大工のジムとボブはとんかち持ってお城へ入っていくのであった!

ワープホールとテクニック

このゲームの基本は、ステージ上の敵をとんかちでひっぱたいてやっつけること。ひっぱたくとぺちょっとつぶれるのでそれを持ち上げて投げつけるとフルーツに変身。これをとればポイントアップとなる。それから木が口をあけるとワープホールになるぞ。

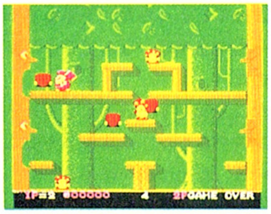


↑敵を投げつけて、フルーツに変えてしまったゾ



↑木が口を開いたときにとびこむと…

▶



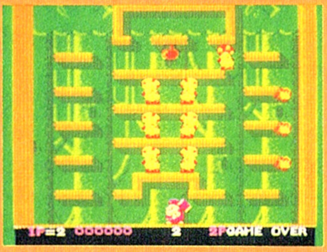
↑上の口から出現!ワープゾーンになっているのだ

アイテム

クリアするためには、アイテムの力を借りたほうがラクなのはどのゲームでもいえることなのだが、ドンドコドンではパワードリンクとマキシマムアイテムがその役割を果たしてくれる。

パワードリンクを取ると、レベルメーターのレベルが1つアップする(最大は6つ)。するとどうなるか?たとえば敵が7匹同じライン上にいたとして、0のときだとつぶした敵をほうり投げると並んでいる最初の敵だけしかやっつけられないが、レベルがあがってくると連続して倒すことができるようになる。レベル6だと6匹が死んでフルーツとなり7匹めもつぶすことができるのだ。

Pマークのマキシムアイテムを取るとハイパワーとなって、壁をもつきぬけ横方向のすべての敵をフルーツにしてしまうのだ。



↑上のほうにパワードリンクが出現したが取りにいくのが大変そうじゃ



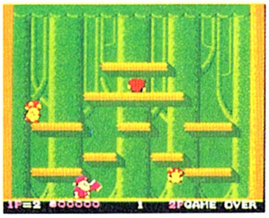
↑うわさのPマークだ。これをとってハイパワーになれ!

森のステージ全公開

このゲームは、5つのラウンドそれぞれ10ステージからなっており、全50ステージ構成となっている。でもって、各ラウンドの最後にはボスキャラが待っていてボクらを悩ませてくれるんだ。

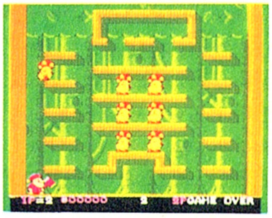
さて、ここで紹介するラウンド1は森のステージ。ステージ1、2くらいは簡単だけど、徐々にむずかしくなってくる。そこでいろんなテクを身につけるんだ。落下つぶしとか床抜けたたきり、かべ抜きたたき、敵たくさん持ち(でも持ちすぎると動きが鈍くなるけど)なんてのがあるから、キミたちもいろいろ試してみるといい。岩石は固いので6発たたかなければならないので注意しよう。

ステージ1



↑ここはコテ調べステージで簡単にクリアしよう

ステージ2



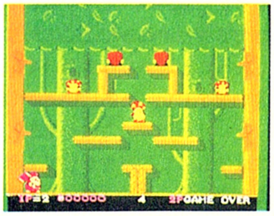
↑ここにいるきのこんぐは火を吹くので注意なのだ

ステージ3



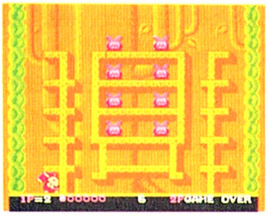
↑ワープゾーンをうまく利用してクリアしよう

ステージ4



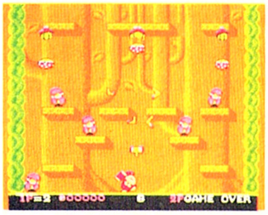
↑ここは左右にワープゾーンがあるネ

ステージ5



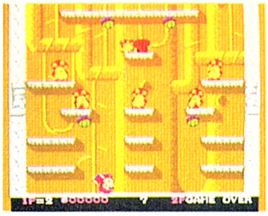
↑左右の壁を利用してうさぎたちをやっつけよう

ステージ6



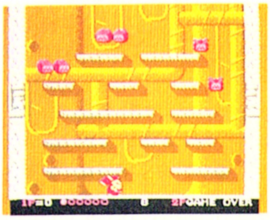
↑ピグムンのブーメランと木の実に気をつけよう

ステージ7



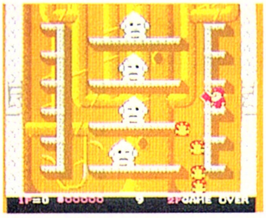
↑そろそろ敵の数も種類も増えてたいへんなのだ

ステージ8



↑両サイドからはさみ打ちに合わないようにしよう

ステージ9



↑イワンガーは固くてジャンプして床をゆらすのだ

ステージ10



↑ラウンドーのボスはパンプキンデーモンだ!!

魔神英雄伝ワタル〜外伝〜

カセット　ハドソン　3月23日発売／¥6800(税抜き)

アクションRPG最後の傑作!?

ドラクエ騒動も終わって、さて次は何かな？ウィズ？ＦＦ？それとも女神転生？でも、ちょっと待った。ここにアクションＲＰＧの傑作が１本あるのだよ。

文●石野ミチホ



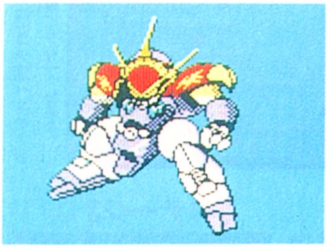
人気アニメ「ワタル」の設定をもとに、独自の世界を展開したアクションＲＰＧ。アクション戦闘、ＲＰＧの謎解き、ともに手ごたえ十分だ。

とりあえず、これはおすすめだ！

ひさびさの大作ＲＰＧラッシュで、関連ギョーカイのみなさんはたいへんいそがしい。私ももちろんいそがしい。読者のみなさんも、さぞかしいそがしいことと思う。無論私たちは仕事でプレイしたりもするわけなのだが、仕事だろうが遊びだろうが面白いゲームはやっぱり面白い。そうすると、当然仕事で必要とされる以上にのめりこんでしまうこともありうるわけで、ますますいそがしい。ああ、いそがしい。

というわけで、このいそがしさにますますもって拍車をかけてくれた迷惑なゲームが、この「ワタル」だ。楽屋裏を明かすようで申し訳ないが、この記事書くために、まあ一応やってみるか、というノリで始めたのだが、他の某ゲームやなんたらのゲームをさしおいて、やめられなくなってしまった。

ドラクエ騒動も一段落、そろそろ次の３大作、というところなんだけど、あんまりコマンドＯＮＬＹのＲＰＧばかりやってると、どうも気が塞いでいけない。ここらで気分を変えて、アクションＲＰＧ、というのもオツなんではないだろうか。



↑これが魔神。モビルスーツとかパワードスーツとか、いろんな呼び方をするアレだ

で、ゲーム内容はといえば。まず、アクションＲＰＧということで、全体のイメージには「ゼルダ」→「リンク」という流れが感じられる。敵に遭遇すると横画面に切り替わって、かなり本格的なアクション戦闘に突入。ただし、フィールド上での基本的なゲーム進行は、町やダンジョンを探し、人と会ったら話をきいて、というドラクエタイプ。グラフィックの仕上げのよさ、演出の細かさなどは「桃伝」っぽい。ま、ハドソンならではの職人芸というか。

そういえば落ち目のアクションRPG

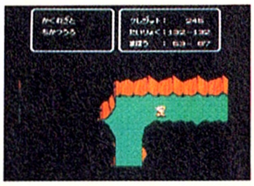
こういう言い方すると寄せ集めゲームみたいに思われそうだけど。うーん、直接似ているゲームは見つからないから不思議だ。それどころか、けっこう新鮮な印象さえ与えてくれる。

ところで、アクションＲＰＧというジャンルは、一時期の粗製乱造がたたって割と嫌われてしまっている。２つの面白さを同時に楽しもうという欲張りなジャンルだけに、どちらかの要素にかたよってしまったり、下手をするとどちらも中途半端、なんてことが多かったのだ。

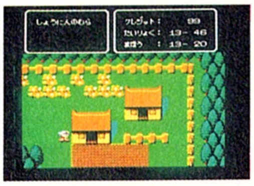
そんなこんなですたれてしまったアクションＲＰＧだが、大容量メガロム時代の今日、ひとつの可能性として、捨ててしまうにはあまりに惜しくはないだろうか。



←戦闘はとにかく楽しめる。これでなかなか、けっこう奥が深いのだ



→マップ構成はちょっと複雑でたいへん。そのかわりダンジョンは楽だぞ



←町の中は、もう典型的なＲＰＧの世界。とってもわかりやすいのだ

これが真のアクションRPGなのだ！

てなわけでこの時代、「ワタル」がキラッと輝くのである。

まず、戦闘アクションが実によくできている。斬る、ジャンプする、誘導弾等魔法数種というシンプルな操作と、一画面固定のコンパクトなフィールドなのだが、敵キャラの動きのバリエーションで奥の深い戦闘を楽しめる。

かたやＲＰＧ要素はというと、オーソドックスながらバランスよくできていて、小気味よいテンポで話が進んでいく。イベント後のメッセージの変化などもよくフォローされている。

どちらもそれひとつとったら特筆するほどのこともないのだが、両者のバランスが絶妙なのだ。「ゼルダ」並みのバランスで、はるかに高度なことをやっているといっていいだろう。

「ワタル」はＲＰＧとしては比較的短時間でクリアできる。戦闘以外は普通のＲＰＧと同じ感覚だから、解き終えて、これほんとに２メガ？　と思ってしまうかも知れない。しかしよく考えてみると、これだけのアクション要素と、充実したＲＰＧ要素が同居しているのだから、大容量は当然なのだ。ああ、こういうメモリの活かし方があったか、と素直に感心してしまう。

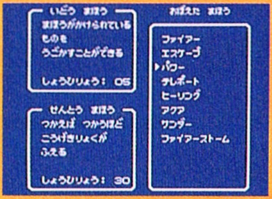
真の意味で「アクションＲＰＧ」と呼べる数少ないゲームのひとつだ。



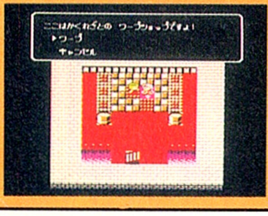
↑このまま横スクロールアクションにしても、とりあえずゲームとして成立しそうだ

とっても親切なゲーム、なのです

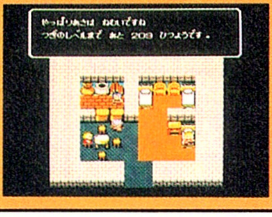
ＲＰＧも数あれど、このゲームほどコマンドが親切なゲームはそうありはしない。そうび→Ａ、アイテム→スタート、といった具合にボタンごと独立させたコマンドは、なれると非常に便利。おぼえた魔法の説明も親切の一語。



←ステータスは機能毎にボタンひとつずつ。便利



←お金を払って自由に移動。ワープショップだ



←会話もフォローが細かい。本格ＲＰＧの味わい

ストーリーはテンポよく進んでいくのだ

ストーリー紹介

舞台は、神が住む、といわれる平和な世界、階層山。そこに悪の帝王ドアクダーが攻め込んできて、階層山全山を征服してしまったのだ。勇者ワタルは、魔神（戦闘ロボット）の竜神丸とともに果敢にドアクダーに立ち向かった。しかし、ドアクダー打倒にあと一歩のところで未知の階層であるM2階層に落とされ、ドアクダーの手先に捕らえられてしまったのだ。


←本来の主人公ワタルではなく、きみが主人公なのだ。だから外伝

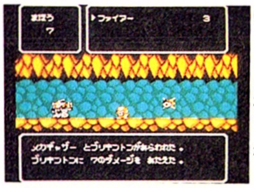
そこできみの出番。竜神丸とともに階層山の救世主ワタルを救いだし、ともにドアクダーを倒すのだ。

と、いうところで、原作とはいささか趣の異なる外伝ということになるのだ。ヒミコなど他の仲間も登場するぞ。

戦闘システム

フィールド上で敵と遭遇すると、アクション戦闘シーンに切り替わる。横型の固定画面で、自分の魔神は、斬る、ジャンプの２つの動きと各種の魔法で戦うことになる。

敵の戦闘パターンをおぼえて戦おう。


←戦闘中のウィンドウオープンは自由。そこはRPGだから、ね

敵キャラはこんな奴らだ

戦闘のコツは、まず、直接攻撃の間合いをおぼえること。そして次に敵固有の攻撃パターンをおぼえることだ。強そうな敵も、動きを先読みすればどうってことはないぞ。


←メカギャザー。なりは小さいが、いやな動きで空中を飛び回る。無理は禁物だ


←ジャンプメット。ザコ中のザコ。ジャンプ攻撃をするより早く倒してしまおう


←たて続けにミサイルを撃ってくる。しかし攻撃力は低い。安心して積極攻撃

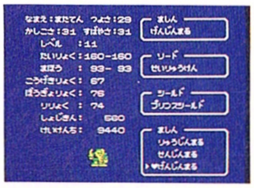

←マイコニド。このフランケン顔のタイプは攻撃力の高さが特徴。あせらずに

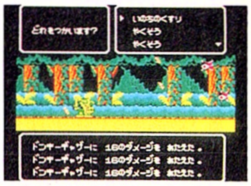

←ハングリオンシリーズのかなり強いクラス。三日月型のビームを撃ってくる

そうび・アイテム

コマンドの「そうび」は、ステータス全般を見るモードへの切り替え。いわゆる装備は、基本的に剣と盾のふたつだけだ。ただし、忘れちゃいけない、魔神だってきみが装備しているのだ。最初は竜神丸だけど、より強い魔神を手に入れたら取り替えていこう。

アイテムには、薬草などの回復アイテム、人に渡したりするイベント用のアイテムがあるが、最初は８個しかもつことができない。「ちからのたね」によって持てる数を増やしていくのだ。


←装備画面。このモードで自分に関するほとんどの情報がわかる

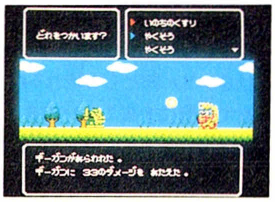

←アイテムウインドウはいつでも開ける。もちろんいつでも使える

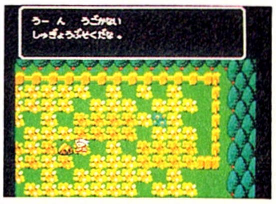
魔法はちょっと変わってるぞ

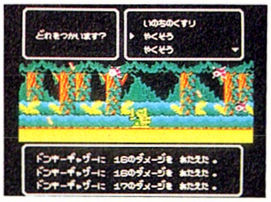
このゲームでは、魔法は最初アイテムとして手に入れる。それぞれの魔導書を読むことによっておぼえていくのだ。魔導書の中には、店で売っているものもあるが、多くはひろったり、もらったりして手に入れる。中には魔法をおぼえること自体がイベントになっているものもあるぞ。

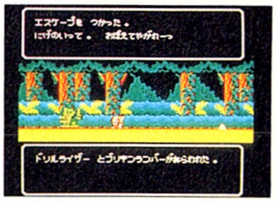
攻撃魔法、治療魔法の他にもいくつかの特殊魔法がある。特定の岩を動かすパワーの魔法、最後に立ち寄った町に帰るテレポートなどだ。

また、このゲームには「逃げる」コマンドがなく、戦闘状態からぬける（途中で逃げ出す）ためには、エスケープの魔法を使うほか手がない。


←最初におぼえるファイア。誘導弾で確実ヒット


←これは攻撃魔法ではない。特定の岩を動かせる


←画面全体に降り注ぐ聖水。アクアの攻撃魔法だ


←なくては大変、逃げる時に不可欠なエスケープ

ゲーム序盤の紹介だ！


←北に行き止まりの家、南には遊牧民の家。どちらからいこうかな

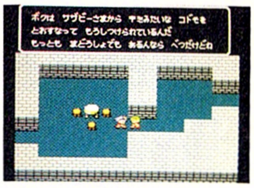
スタート地点の東に行くと、北に行き止まりの家、南に遊牧民の村が見える。行き止まりの家では、未熟なプレイヤーをその先に通してくれない。この地を治める偉大な魔法使い、サザビーに魔導書をもらったら通してくれるというのだ。これがゲーム最初の目標。

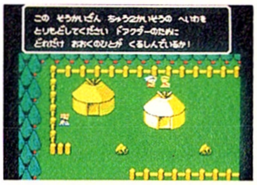
サザビーは南の泉にいるという。遊牧民の村をベースに、戦闘に慣れ、多少レベルが上がってから南に向かおう。

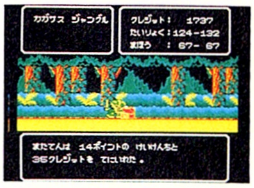
南の方にももうひとつの行き止まりの家があるが、ここを通過できるのはかなり後になってから。とりあえずこの家は無視して泉へと向かうのだ。

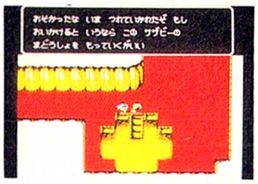
泉は回復の泉と呪いの泉のふたつ。それぞれ入口が別になっている。サザビーがいるのは西側の呪いの泉だが、回復の泉は、浸かると本当にHPが回復するので寄っていって損はないぞ。

サザビーにさえ会えれば後はかんたん。魔法を使用しながら北方へ戻ろう。


←子供は通してくれないんだって。サザビーってどんな人かなあ


←何はともあれ、情報収集だ。遊牧民の村はけっこう大きいのだ


←戦いながらフィールド移動。最初は死にやすいから慎重にいこう


←泉に着いたぞ。魔導書を手に入れたらその場ですぐ読んでしまえ

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生II

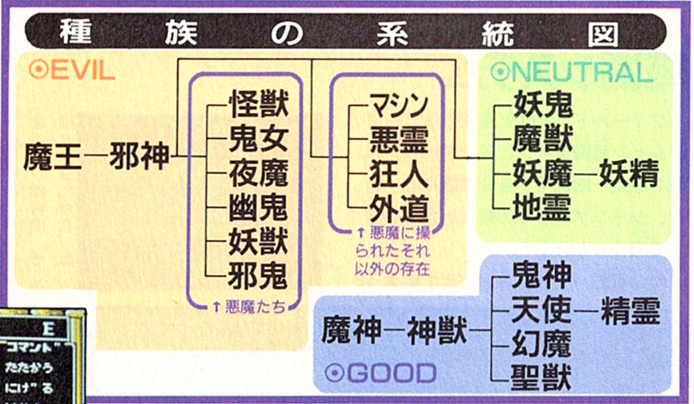


モンスターと呼ばずに悪魔と言え！

種族とヒエラルキー

女神転生IIに登場する敵キャラクターをモンスター(怪物)と呼ぶのはふさわしくない。人間よりも高い能力を持ち、本来なら神と呼ばれてもよいはずなのに、何かのきっかけで人間と、そして神と敵対してしまった彼ら。そんな彼らはまさに「悪魔」なのである。

悪魔たちはその性質から24の種族に分類される。また、属性がつけられており、合体(後述)してしか作れない種族はGOOD、敵として現れるが、話しかけて仲魔にすることができるのはNEUTRAL、そして決して仲魔にならない敵悪魔がEVILとなっている。種族に関しては右の表を参考のこと。彼らの世界にもヒエラルキー(階級)があり、ゲームの奥行きを生み出している。進行上、直接の関係はないが。

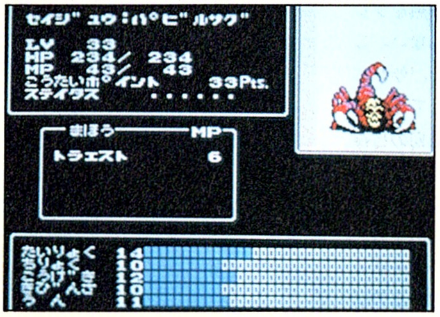




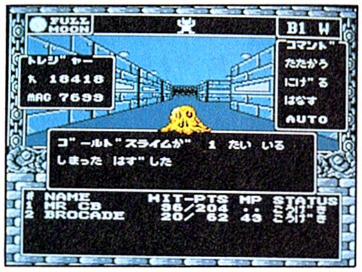
↓マンイーターの種族は外道。感情を持たずに本能的に襲いかかってくる悪魔だ。種族ランク低い



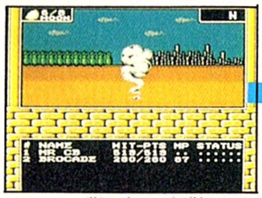
↑妖精などNEUTRALの悪魔を倒すと経験値、マッ貨のほかに宝玉をもらえることがある



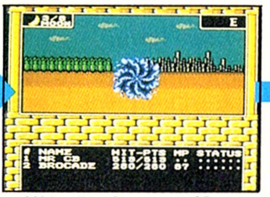
↓聖獣バビルサグ。ガイコツの頭にサソリの身体を持つ恐しげなヤツだが、種族はNEUTRAL。仲魔に



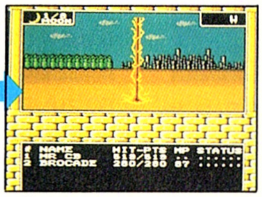
↑悪魔の中には特定の攻撃を無効化させてしまうものもいる。ゴールドスライムにはガン攻撃は一切ダメ。剣で斬らなきゃね



↑ボワンと煙を立てて出現するのは妖精などの種族だ



↑空間を引き裂くような渦とともに現れるのは鬼女や邪鬼など



↑天を貫く雷とともに現れる種類もいる。魔獣などだ

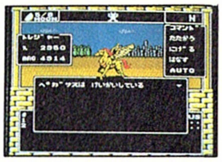
仲魔になるということは？

NEUTRALの種族に話しかけると満月でない限り、襲ってくることはなく、話しに応じてくることが多い。ここで安心させたり、物をあげたりして仲魔にするのだが、これには主人公のレベルが関係していて、主人公が話しかけた悪魔よりも低いレベル(悪魔にもレベルがある)だと、絶対に仲魔にはなってくれない。

たいていの仲魔は主人公と同レベルならHPは主人公よりも高いので、パーティに加える際には前の方に並べるのが良いだろう。



←これが通常の返答パターン。「サタン」とはいったい誰？



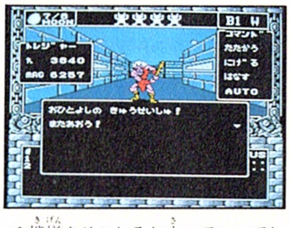
→魔獣はケモノだけあって人間の言葉がよく解らないのだ



←女性型の悪魔は、話しっぷりの感じも女性っぽい

↓中にはこのオルトロスのように、仲魔になりたがっている悪魔もいる





↑機嫌をそこねると去っていってしまう。コマンド選択はじっくりと

2身合体と3身合体

女神転生最大の魅力で、神をも恐れない行為、それが仲魔の合体だ。

邪教の館で合体させることはすでに紹介したが、このシステムをもう少し掘り下げてみることにしよう。

合体には2身合体と3身合体とがある。3身合体については後ほど詳しく説明するが、属性がGOODの仲魔しか使うことができない。

邪教の館に入り、2身合体（3身合体）を選ぶと、まず組み合わせ表が表示される。ここには○や※などの記号が並び、なにやら複雑そうではあるが、基本的に合体できない仲魔はいない（例外がほんの少しある）。前作では※のパターンだと、すべてドリアードになってしまったが、IIでは大巾に変更され、マークも4つに増えた。その意味は右に説明してあるので参照してほしい。とりわけ※の組み合わせで誕生する精霊は重要な役割を果たしている。とりあえず新しい仲魔が入ったら、邪教の館で組み合わせを試してみるのが良いだろう。

3身合体はさらに罪深いように思う。合体で召換された仲魔をさらに3体まとめて新しい生命を生み出すのだから。だが、3身合体じゃないと生まれない仲魔もいて、これが強力な仲魔ばかりだってんだから罪深さにも拍車がかかる。ウインドゥに並ぶ3体の仲魔の姿



を見て、その合体後の姿を見た時、女神転生の奥深さをかいま見ることになろう。この3身合体は実に幅広く、レベル40と45と50の仲魔をかけ合わせて、レベル1ケタの仲魔ができてしまうなんてこともある。この幅広さが面白いのであるが。

仲魔はパーティ内に4体、合計で10体までストックすることができる。不要になった仲魔（たとえ長く一緒に戦ってきた戦友といえど）ははずすか、合体させるかして、なるべくスペースを開いておくようにすべきだろう。



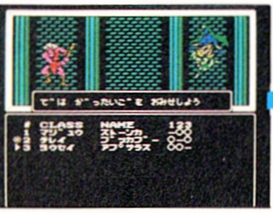
↑前作では※はチェックの必要なしだったが、IIでは一応調べてみる必要がある

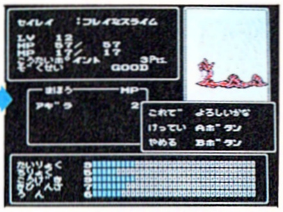
○ ←この○は通常の合体パターン。ここでは紹介しきれないけど、ある法則に沿って別種の仲魔を作れるのだ

※ ←このマークの合体で生み出される仲魔はすべて精霊になる。精霊は強い仲魔を作るのに不可欠だ

！ ←精霊には特殊な8体がいて、その1体1体が特定の種族の結びつくと1ランク強くなる。そのパターンだ

？ ←この？マークは3身合体のときにしか表示されない。精霊を作るパターンだが、どんなものになるかは次回に





←2体を選んで、その行く末を見てみる。元の2体よりレベルが上がった仲魔ができれば作るべきだ



←主人公のレベルより低いとこのメッセージが



←！の特殊合体で作れる仲魔はストーンカだ



←3匹のGOODがいないと3身合体は受け付けてくれない



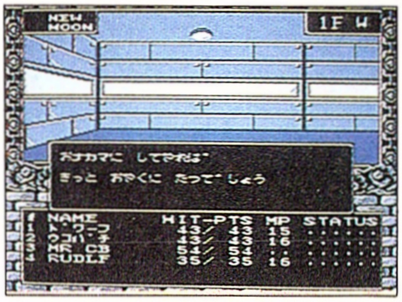
↓精霊は基本的にどの仲魔とも合わせられる。しかしレベルダウンも！

"魔王"と呼ばれる存在

魔王は悪魔のヒエラルキーの頂点に立つ最強級の敵である。その力は人間1人では遠く及ばないほどだ。あふれる体力と強大な精神力を持っているため、パーティ全員で戦いを挑んでも倒すのは至難であり、犠牲になるものもいるだろう。それだけの力を持っているからして、当然動きを止める魔法は効かないし、強いのになると攻撃魔法さえ弾き返してしまうのもいる。

さて、最初に出会う魔王はパズスだが、彼は主人公を救世主として崇め奉っている。だが、魔王たる者がなぜ人間にへつらうのか？　そしてパズスと対立する魔王バエルの存在。2人の間にはどんな確執があるのだろうか。



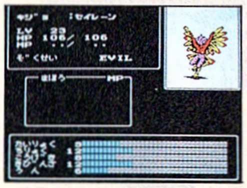


↑メシア教とディーヴァ教の争いは魔王の勢力争いでもある

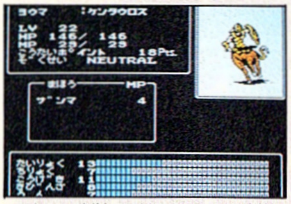
→パズスの甘言。従うか？

DEVIL ANALYZE
—デビル アナライズ—

ある特定のイベントをクリアすると主人公のコンピュータに新たなソフトが加わる。「デビルアナライズ」と呼ばれるこのソフトは、戦って倒した悪魔のパラメータがわかるようになるものだ。自分や仲間のステータスを見るのと同じようにして敵のパラメータが表示される。ただし、常時全ての悪魔がアナライズできるのではなく、最後に倒した悪魔から5種類分しかできない。もちろん戦わずに逃げてしまってもだめだ。また、邪神や魔王など、強靱な生命力、精神力を持った悪魔のアナライズも不可能である。目の前に現れた悪魔は1度戦って倒すこと。さすれば純粋な敵なのか、仲魔になるのかがわかる。



←属性がEVILになっている点に注目



↑使える魔法は表示されるが、特殊攻撃については戦わないと解らない

RPGフリークの救世主（メシア）再臨



namcot



悪魔に魂を譲り渡し、
電脳に黒き魔力が宿る。
あなたに、このRPGの秘儀をさずけましょう。
聞こえますか?
モニターの裏側で邪悪な爪を研ぎ澄ますその音が。
おとしめられたものたちの呪詛の声が。
間もなくあなたの心を引き裂く悪魔的面白さ。
それはエンターテイメント界に再び降り立った
救世主なのかもしれません。

ナムコの、RPG。

デジタル・デビル物語(ストーリー)
女神転生II

4月6日発売 ¥7800(税抜き)

パワージェネレーションの

極楽浄土



namcot



極彩色のテレビジョンからほとばしる景清の怨念。
波動剣！旋風剣！スイッチⅠ&Ⅱが唸る、方向キーが軋む。
これは、神も仏もぶっとばすアクションゲームのReal Power！
音が、映像が、操作性が、限界を超えたのです。
誠に……エキサイト！
いつの日か夢に見ていた至福の時が、ここに。

PCエンジンも、ナムコ。

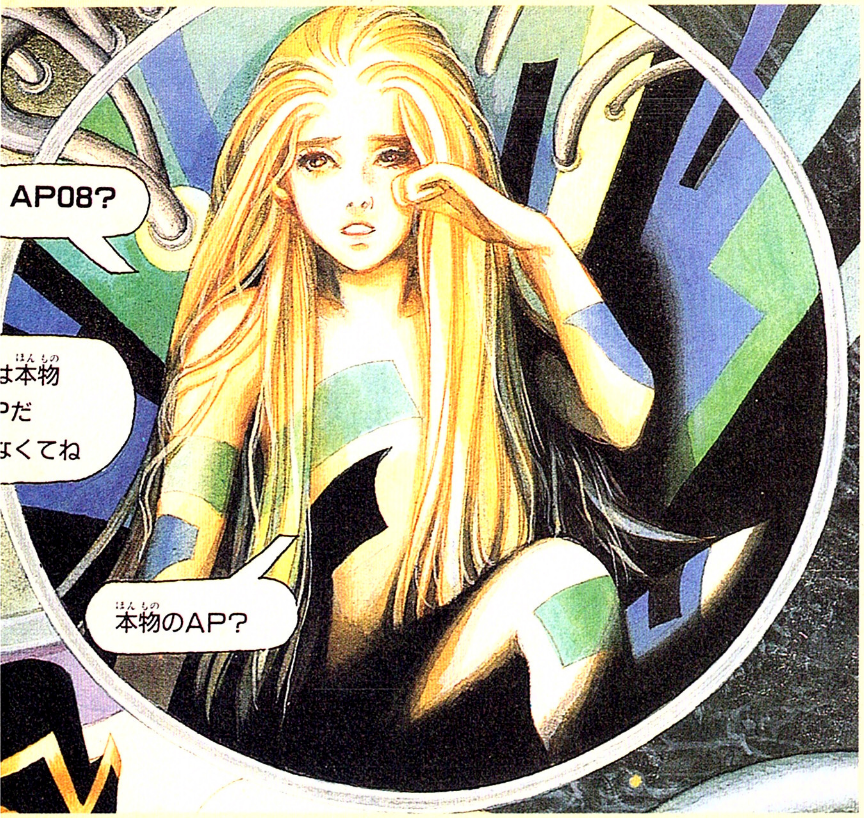
源平討魔伝

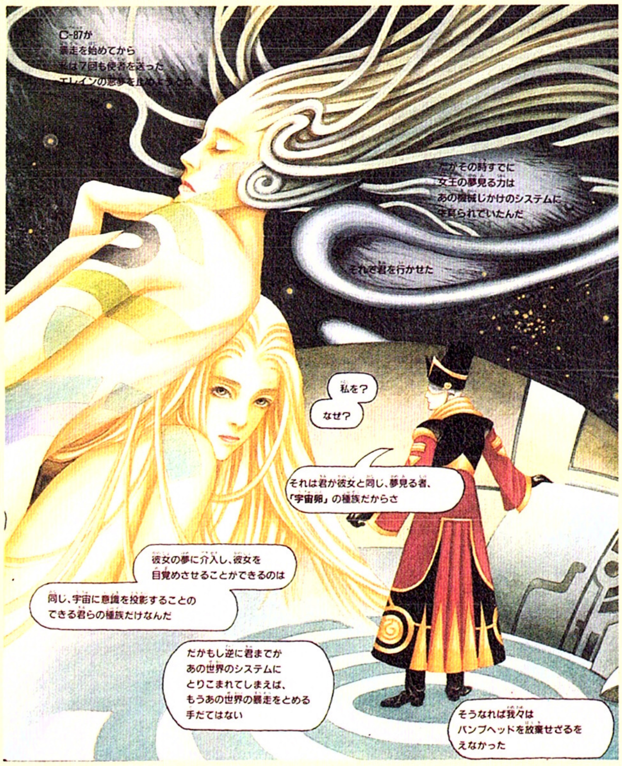
3月16日発売 ¥6800(税抜き)

「遊び」をクリエイトする——
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21

企画・制作 JICC出版局雑誌広告部





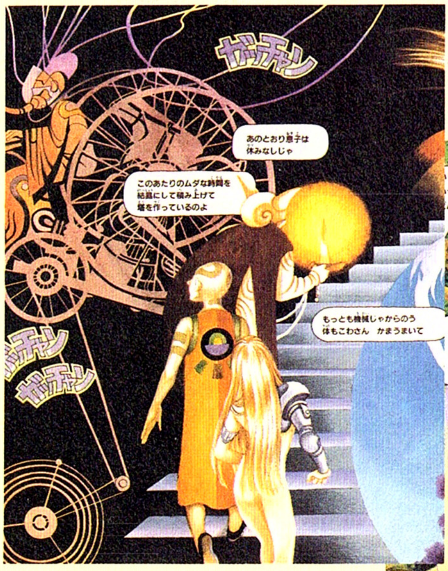
待望の単行本化

アリスの電脳遊園地

STORY & ILLUSTRATED by
品川るみ

B5豪華保存版
予価1000円(税込み)







3月26日発売予定

BUG-BOY CLUB

BBCは全国からよりすぐった最新スーパーテクと、純粋なお笑いネタを原料とし、教科書5冊分の教養を含んでいます。
　また、読みやすく時間も取らせませんので、立ち読み以外ならお好きなところで楽しんでいただけると自負していますっ!!

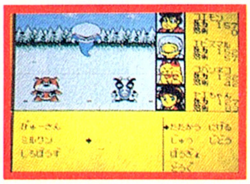
教科書5冊分の教養と知性が得られる驚異の読者コーナー!



- 出たっ! がんばれゴエモン外伝!
- いかすぜPCエンジン&ゲームボーイ!
- 言語の学習、流行語ウイザード!
- 調子にノッてる投稿写真ジャーナル!
- 張り切るさとみのへんなもの発見伝!
- 不動のお笑い紙コンアトランダム!
- その他、この世を揺るがす企画満載!

Vol. 6

がんばれゴエモン外伝の



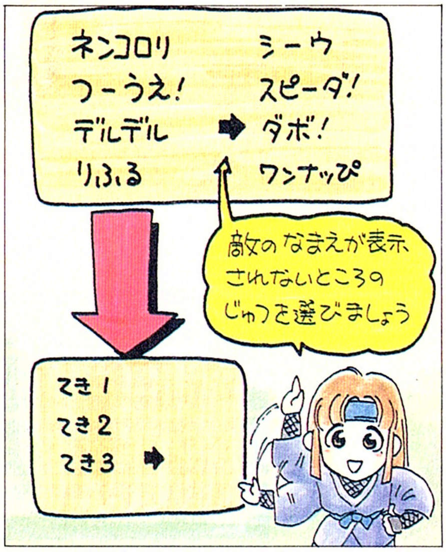
見えない敵キャラを発見したぞっ!!

画面にいない敵を攻撃!! ゴエモンたちは、透視能力がある!?

FC がんばれゴエモン外伝

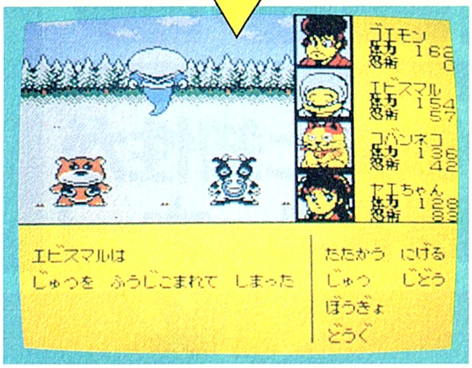
トップニュースは、ちょっぴり笑える大バグだ!!
報告してくれたのは、スキー大好きっ！ という元気少女、長野県・メアリー雅世特派員。アフタースキーがファミコンなんて、オシャレじゃ〜ん!!

で、どーゆーバグが見つかったかってゆーと、戦闘中、画面に現れない敵をやっつけられるというヘンなバグ。こちらが攻撃すると、なにもいないハズの画面ハシからケムリが出現。透明のモンスターがいるとしか思えないのだ。ただし、いつも見えない敵がいるとは限らないぞ。攻撃しても、その対象になる敵がいない場合は、1ターンとばされてしまうんだ。でも根気よく試していれば、そのうちきっと見えない敵が現れるハズ。なお、〝とじこめの術〟を使う敵はあまり多くはないが、雪国地方に現れる「しろぼうず」は、ほぼ100%術を使ってくるぞっ!!

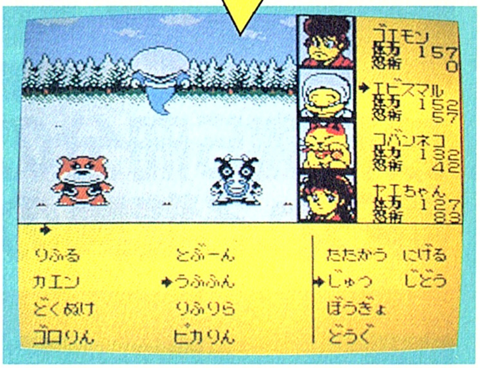


↗まず、戦闘中に敵の〝とじこめの術〟にワザとかかってしまおう。(❶) 術をとじこめられたら、「じゅつ」コマンドを選んで、適当な術を選択しよう。(❷) 当然、コマンド選択画面に戻されてしまうが、ここで「たたかう」コマンドを選ぶ。すると、攻撃する敵を指定する画面で、術を選んだ場所にカーソルが出現。(❸) 戦闘になると、なぜか画面のハシを攻撃するぞ。(❹❺) もらえるお金や経験値は、見えない敵の種種によって変化する(❻)

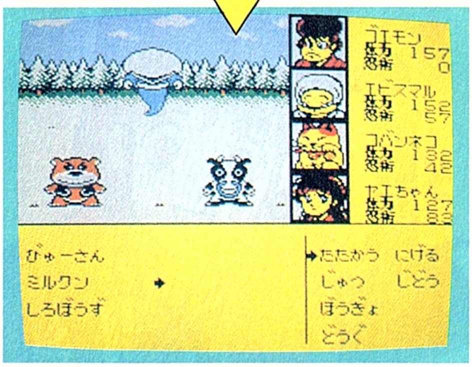
❶とじこめられても、今夜は安心！



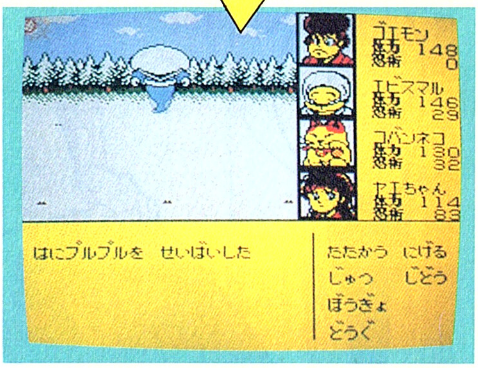
❷術は使えないケド、術を選べる！



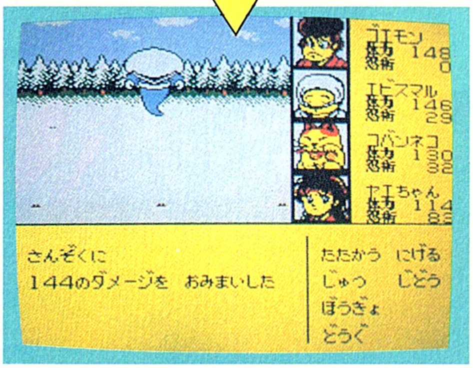
❸なぜか敵のいない所にカーソルが!!



❹画面にいない敵を倒したぞ!!



❺見えない敵を攻撃するエビス丸!!



❻見えない敵を倒して経験値かせぎだ



★**特ダネ賞にはソフト5本**
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★**スクープ賞はソフト3本**
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

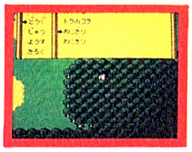
★**ニュース賞はソフト2本**
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★**努力賞にはソフト1本**
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★**おまぬけ賞は特製バッジ**
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

大特報!!

今号もドバーッと紹介するぜ。大技、小技、おまぬけ技!! 毎日、たくさん送られてくるハガキの中から厳選しただけあって、びっくりすること保証付き! 目ん玉、落とすなよ!!



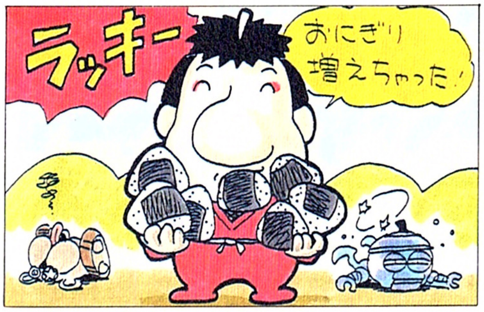
アイテム増やして、戦闘もラクラク!!

おにぎりでもがんやくでも、どんどん増やせる超お得技! でも、ミョーなアイテムに注意

SOFT 3

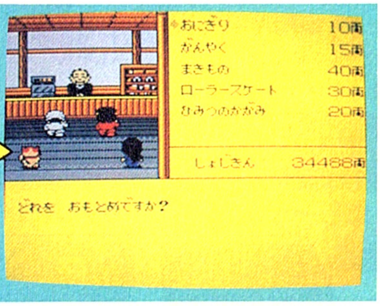
FC がんばれゴエモン外伝

山口県・三又平之助特派員からの報告だ! なんと、戦闘中にアイテムがワンサカ増えちゃうという、とーってもウレシイ情報だぞ。ただし、増殖できるアイテムは、戦闘中に使えるアイテムだけ。体力回復アイテムを増やすのがベストかな。ときどき、アイテムが増えずに、「あるときはそれを」というアイテムが出現するけど、コレは絶対使っちゃダメ。全部のアイテムが消えちゃうぞ!!

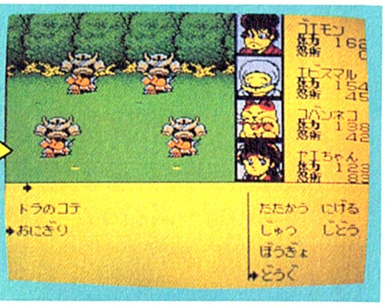


↗戦闘画面で道具コマンドを選びアイテムを決定する。Ⓑボタンでキャンセルし、自動コマンドで戦闘を終了させよう!

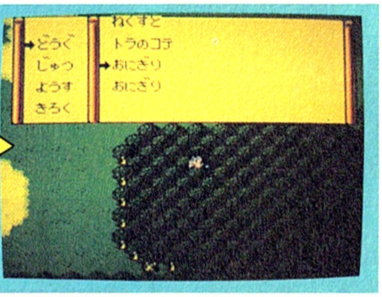
①おにぎりを買って…



②戦闘中にキャンセル

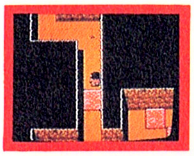


③ホーラ、増えたぞ!!



④要注意アイテムだ!!





ダメージは少なく…

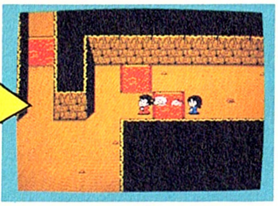
3人め、4人めだけの㊢

SOFT 2

FC がんばれゴエモン外伝

ダメージゾーンを通るときに、ちょっぴりお得な情報だ。報告者は、北海道・北村克樹特派員。パーティーの3人めのキャラは先頭より1、4人めのキャラは先頭より2だけダメージが少なくてすむぞ。チリも積もれば…だね。

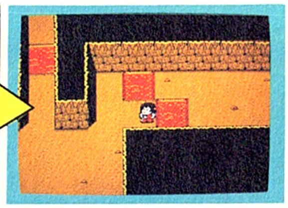
①ここで……



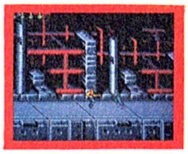
②様子を見る



③これで成功



⬆先頭のゴエモンが、溶岩やレーザーを渡り終えたら「ようす」コマンドを選択する。フィールド画面に戻すと、3、4人目のキャラのダメージがゴエモンより少ないのだ!!



イッキに30人だ!!

ゲームを10倍楽しむ方法!

SOFT 2

FC スーパー魂斗羅

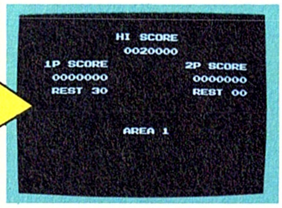
アーケード版より難しい(!?)とウワサの『スーパー魂斗羅』。コンティニューがあるとはいえ、残機3人じゃチトつらいよね。しかし、なんと30人でスタートできるコマンドが見つかったのだ。発見者は静岡県・朝田順治特派員。これだけいれば、どんなヘタッピくんでもエリア2へ行けるだろうな。

Iコンで、✚ボタンを右、左、下、上と押し、Ⓐ、Ⓑの順に押す。

①コマンドで



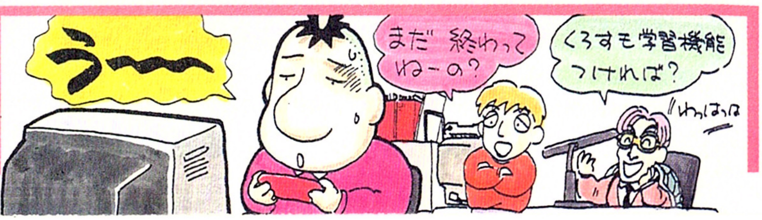
②残機30人!!

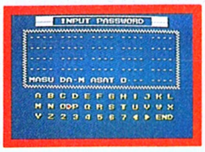


⬆タイトル画面で、上のコマンドを入力したら、スタートボタンを押そう。ほんと残機が30人になってるのだ!! なお、2プレイにすると、2人とも30人でスタートできるぞ

次号のお題 ドラゴンクエストIV

エンディングを見た! という人もポチポチ現れてきた今日この頃。おもしろバグは見つかったでしょうか? どんなハガキでも来るものは拒まず。キミの情報がBBCをささえているんだぜ。





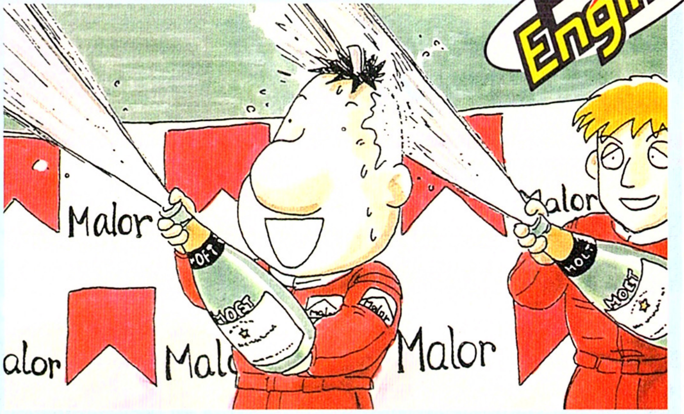
パスワードいろいろ

エンディング&サウンドテスト

SOFT 3

PC　F1トリプルバトル

東京都・宮島特派員からの2大ニュースだ！　ひとつは、ワールドチャンピオンシップモードで、栄光のチャンピオンになった場面と、悲しいゲームオーバーの画面が見れるパスワード。もうひとつは、サウンドテストが楽しめるパスワード。チャンピオンの姿と敗者の姿を見比べると、F1レースのきびしさってヤツを実感できて、なかなか気合が入るってもんだ。サウンドテストも、全部で11曲とワリと少なめだけど、リアルなエンジン音やかっこいいサウンドが楽しめるのでなかなかグッド！　どちらもパスワードを入力するのは、ワールドチャンピオンシップモードのときというのを忘れずに。



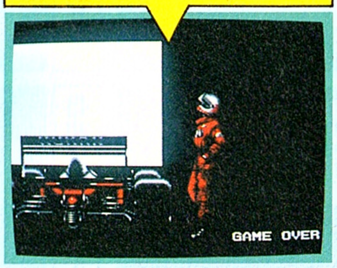
MASUDA MASATO

①勝利のポーズねッ!!



ONOZAKI TAKESHI

②敗者は悲しーッ!!

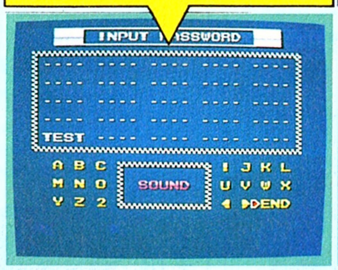


↑①上のパスワードを一番下の段に入力すると、栄光のワールドチャンピオンになれる。②やはり、①と同じように上のパスワードを入力する。悲しいゲームオーバーの画面だ

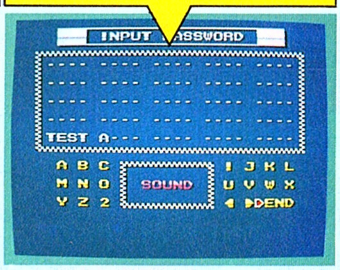
SOUND-TEST

TESTと入れてEND

①パスワード入力画面で



②曲はA～Kの11曲



↑一番下の段にパスワードを入力！　SOUNDと出たら、TESTの後にA～Kのどれかを入れてENDを選ぶ。ゲーム中に流れるサウンドが、全部で11曲聞くことができるのだ



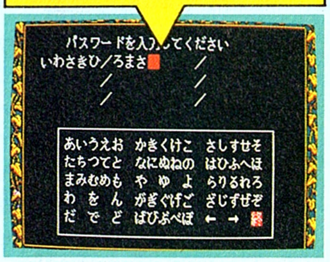
予想はしてたが

オプションモードなのです

SOFT 1

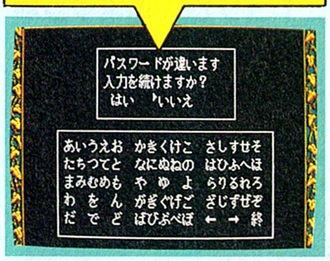
PC　イースⅠ・Ⅱ

①いわさきひろまさ!!

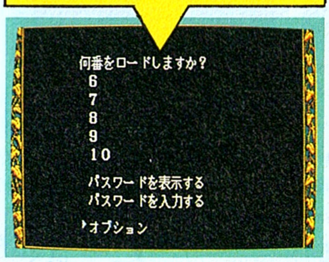


兵庫県の杉山特派員から、オプションモードがあったという知らせを受けた！　好きなBGMや効果音が聞けるわ、全アイテムがチェック出来ちゃうわで、隠れモードマニアにはホントたまらないだろう。テープに録音して音楽集を作るも良し。暮らしのBGMにするも良し。社交ダンスのBGMにするも良しだ。

②カーソルは『いいえ』



③オプションで楽しめ！



↑①パスワード画面で『いわさきひろまさ』と入力。②"パスワードが違います"と出たら、『いいえ』に合わせる。③ロード画面に戻し、✚ボタンの右を1回押すのだ



粋なパスワードだぜ

敵キャラオンパレード!!

SOFT 1

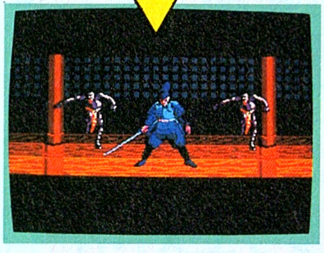
PC　弁慶外伝

山形県の阿部特派員からは、粋なパスワード情報が2つ!!　ひとつは、"夏草や強者どもが夢の跡"。もうひとつは、"驕れる者、久しからず"というところから引用したパスワードだ。さすが純和風のRPGだけあって、隠れモードのパスワードも純和風！　迫力の敵キャラとイカすサウンドを、思う存分に楽しんでくれ!!

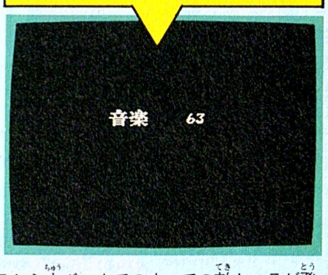
①なつくさや　つわものともの　ゆめのあと

②おごれるものも　ひさしからず

①すべての敵キャラ登場



②サウンドテストもある



↑①のパスワードを入力すると、ザコキャラから中ボスまでのすべての敵キャラが登場！　②のパスワードはサウンドテストだ。✚ボタンの上下で選曲、Ⅰボタンでミュージックスタート。曲は0～57までの全58曲で、中には戦闘時の効果音も入っている



遊び方イロイロ！

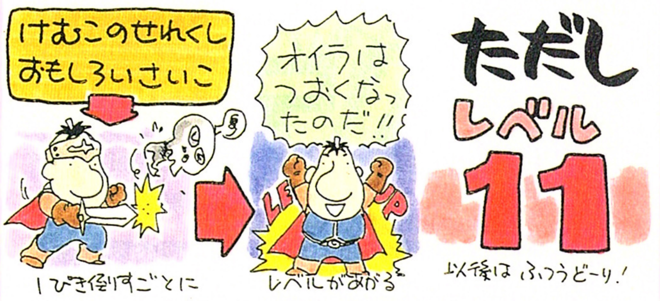
おもしろパスワード大公開!!

SOFT 2

GB セレクション

努力、努力のウレシ～情報が、神奈川県の高木特派員から届いたぞ！ 7種類のパスワードは、ゲームの内容に関する言葉や、ケムコに関係した言葉から取り出したもの。それを高木特派員が、ひとつひとついろんなパターンを入れながら見つけだしたのだ。まさに努力のたまものってヤツだね！

各種のパスワードを入力すると、驚くことがいっぱい。さっそくトライ!!



パスワード	能力	持ち物	魔法
けむこお けむこお けむこお けむこお	ＬＶ：25 剣：コッパ 鎧：コッパ 行動力：60 最大ＨＰ：116 最大ＭＰ：68	大麦、小麦、薬草、魔法書、トレントの実、ロザリオ、キカン像、黄色い実、ツタの種、マーテルの鍵、シャボーの鍵、月のかけら、ダベリング、サファイア、妖精のランプ	テレポット、リメド、ゼリメド、ガルリメド、グレイス、シークレット
きほうの つるきは ひかりも たらすふ	ＬＶ：14 剣：エクストラ 鎧：プラチナ 行動力：38 最大：ＨＰ 最大：ＭＰ	大麦、小麦、薬草、魔法書、ロザリオ、カミュの鍵、サファイア	テレポット、リメド、ゼリメド
つるきの あさはひ たりてに あったま	ＬＶ：25 剣：オーダジュ 鎧：プラチナ 行動力：60 最大ＨＰ：116 最大ＭＰ：68	大麦、小麦、薬草、魔法書、トレントの実、ルビーロザリオ、ロザリオ、キカン像、ツタの種、マーテルの鍵、シャボーの鍵、月のかけら、サファイア、妖精のランプ	テレポット、リメド、ゼリメド、ガルリメド、グレイス
いまこそ たひたち のときは きたそえ	ＬＶ：22 剣：コッパ 鎧：プラチナ 行動力：54 最大ＨＰ：104 最大ＭＰ：62	大麦、小麦、薬草、魔法書、マタンゴの胞子、キカン像、カミュの鍵、赤い玉子、月のかけら、妖精のランプ	テレポット、リメド、ゼリメド、ガルリメド、シークレット

パスワード	能力	持ち物	魔法
いつはい まほうか つかいた いなあね	ＬＶ：17 剣：ウィッシュ 鎧：コッパ 行動力：44 最大ＨＰ：84 最大ＭＰ：52	大麦、薬草、魔法書、トレントの実、ルビーロザリオ、キカン像、ツタの種、カミュの鍵、ユニコーンの角、ダベリング、サファイア、妖精のランプ	テレポッド、リメド、ゼリメド、シークレット
きりのつ うろには ひみつの つうろも	ＬＶ：16 剣：エクストラ 鎧：シルバー 行動力：42 最大ＨＰ：80 最大ＭＰ：50	大麦、小麦、薬草、魔法書、ルビーロザリオ、マタンゴの胞子、白い玉子、月のかけら、サファイア	テレポット、リメド、ゼリメド
けむこの せれくし おもしろ いさいこ	ＬＶ：3 剣：ウィッシュ 鎧：シルバー 行動力：16 最大ＨＰ：28 最大ＭＰ：24	大麦、小麦、薬草、魔法書、ルビーロザリオ、キカン像、黄色い実、マーテルの鍵、シャボーの鍵、サファイア	テレポット

⬆上にズラ～ッと並んだパスワードを入力すると、最後のひとつだけを除いてレベルはすべて14以上。装備や持ち物もすべて充実しているし、その他にもいろいろ驚くことがいっぱい！ 中でも一番最後のパスワードはレベルが3だけど、敵と戦うたびにレベルが上がっていくのだ。キミも上のパスワードを入力して、いろいろ楽しんでみようぜ!!



イキナリ任務完了！

あっとゆー間のエンディング

SOFT 1

GB ネイビーブルー

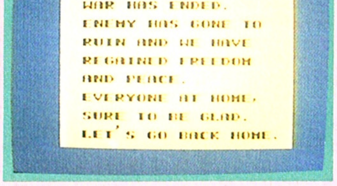


KVAPNESW

➡1プレイヤーのパスワードを選び、上のパスワードを入力する。右の画面が出たあと、Aボタンを押すと違う画面が出るぞ！

長野県・北田特派員から、パスワードによるオモシロ情報が送られてきた。それによると、下に大きく書いてあるパスワードを入力すると、いきなりエンディング画面になってしまうのだ。『ネイビーブルー』のエンディングは、ゲームボーイのソフト中ではかなりハデで凝ったもの。それがパスワードを打ち込むだけで、いつでもエンディングが見れるんだから嬉しいよね。未だにエンディングを見られないキミ！ 一見の価値があるのでぜひ見てみよう。

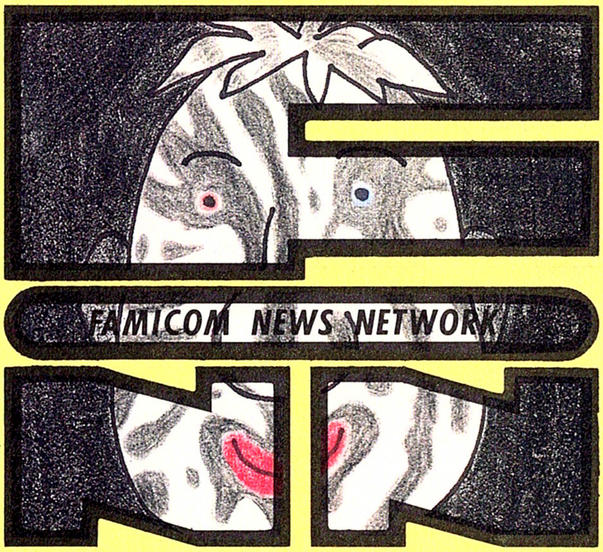
❶戦いは終わったのだ!!



•ハガキ待ってるぜ!!•

最近、ファミコンのバグ情報は、『ドラクエⅣ』のネタばっかり。だからこそ、PCエンジン、ゲームボーイ、メガドライブのバグ情報が新鮮に感じるんだよね。つーことで、ハガキ待ってるよ!!





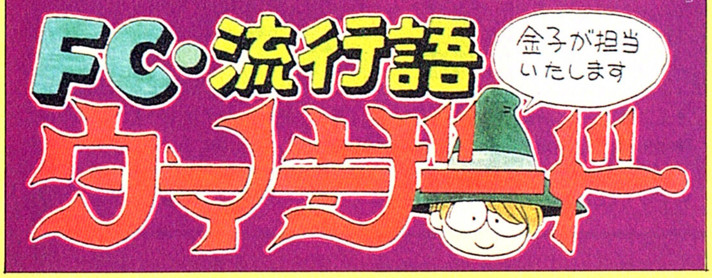
東京都・ゆかりべまりこさんの作品は、米米のお顔でパタパタジャケットのくろす君版です。ジェームスさんの気分です。

お気に入りのお笑いと、新しいつきあい方をご提案します！

私たちは思う存分笑える環境を求めていました。心地よい時間にとけこむピュアなユーモアを求めていました。でもそれは、FNNで得ることができたのです。とても満足です。



こんどIIIが出るのは、『ウィザードリィ』



フィールド

(名)外のこと。「天気のいい日ぐらいは――で遊びなさい」
愛知県・かどやん

これはウマイ！　だれでも思いつきそーでぜんぜん気がつかなかったな。てなワケで、かどやんには７Ｐをあげよう！　いいから、もらっておけよ。

パルプンテ

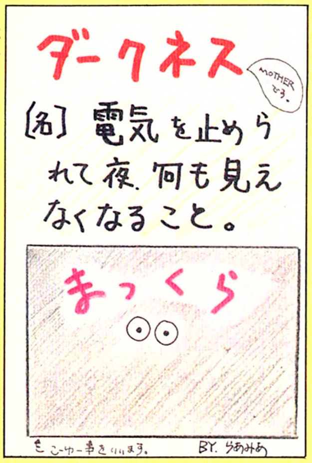
(名)ふくぶくろ。
茨城県・七無子

ザキ

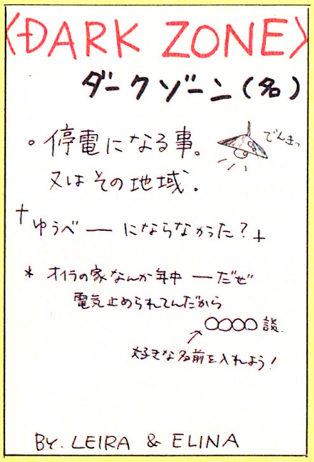
(名)殺し文句のこと。
愛知県・投稿ＢＯＹ

ここ一番のキメゼリフってヤツですか。赤松さんの得意ワザですな。

愛知県・ラーミア



奈良県・ＬＥＩＲＡ16世



会心の一撃

(名)まぐれあたり。「よく、あんな問題わかったな」「ただの――さ」
宮崎県・ペギラ

アリーナ姫

(名)おてんば。「私の母はこどものころ――だった」
群馬県・ことぶき

――だったら、いわれた方も怒らないだろね。これならママもオッケーさ。

さまようよろい

(名)中身がつまっていないこと。「おまえの頭の中、――なんじゃないのか」
和歌山県・耳長れんも

むかしは“ピーマン”っていってたな。

アバカム

(名)合い言葉のこと。
東京都・ＳＷＡＴ

クインティ

(名・動スル)やきもちやき。または、やきもちをやくこと。「船津さんは――だ」
京都府・みらん

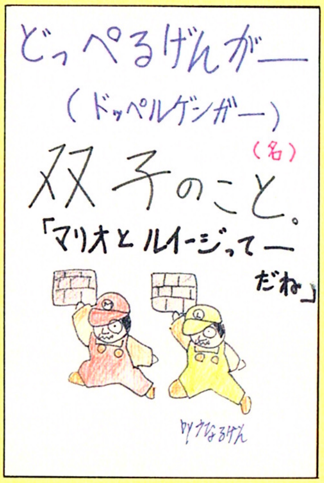
カジノ

(名)ハマったら、なかなか抜け出せないこと。「あの沼は――だから気をつけろよ」
東京都・酸斗配夢

ゲームオーバー

(名)ゲームをしているオバサンのこと。
島根県・Ｆ－14Ａ

馬場さんだったらゲームババー。なんてね。とこやさんかっつーの!!



東京都・うひょるげん

僧侶の呪文

(名)なぐさめやはげましの言葉。
東京都・樹羅由紀

いつも――をいただき、ありがとおぉ～ございます。（ジョージ山本風）

アップルタウン物語

(名・動スル)観察すること。「小学校の夏休みの宿題は、たいていアサガオの――だ」
群馬県・キカイダー河野

対戦モード

(名・動スル)一対一で勝負をすること。タイマン。「上等だ、コノヤロォ！　――で勝負だっ！」
千葉県・野沢ナナ

「みのがしてくれよォ～みのがしてくれよォ♪」って、小泉今日子風に歌えば逃げられるぞ！　なんてウソさ。

今号のキキチガイ　ミスリル➡ミソ汁

A「ミスリルって本当にあるのかなー」　B「いま飲んでるじゃない」　A「!!!」　奈良県・ＬＥＩＲＡ16世

ミスリルのおつゆなんて、飲んだらおなかこわしそーだな。でも本当にあったら、高く売れるかもしんない。

金子：もうすぐWIZIIIの発売日だ。ちゃんと買えるかなあ。ドラクエみたいな超超超大行列にはならないと思うけど。コイツだけは、どんなテを使ってでも手に入れたいぜ！

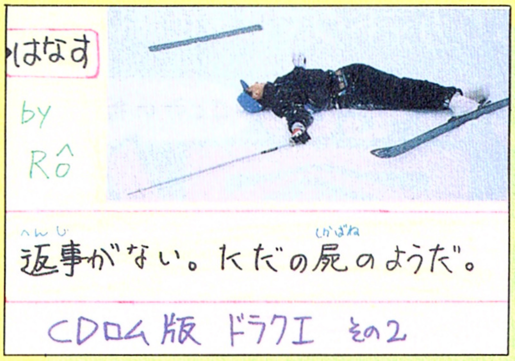
オカシイといわれるコーナーになりたい！

投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん

グリンラッドで生き絶えた勇者だ！



🔘兵庫県・RÔ

♨ナイスな作品でごじゃる。悲しく、そして激しく飛び散ったスキー板がこの勇者の壮絶な死を物語っている。ところで兄ちゃん。貸しスキーセットじゃないようだが、転ぶとは情けない。

ハイセンスなダジャレをぶちかます看板現れる！



🔘静岡県・ジョッカーアキラ

♨静岡の山（だと思う）には素敵でゆかいな看板があるのね！ いわゆる鹿づくしのダジャレ博覧会といったところだわ。素敵ねぇ〜。で、でも、冗談だと思ってゴミを捨てた人間の前に突如、鹿が現れて人間を叱ったら最高に怖いなぁ。あ、わかった、そんなときは〝シカト〟すればいいんだ。きぉほっふぉっ！ 我ながらしかたないダジャレだ。

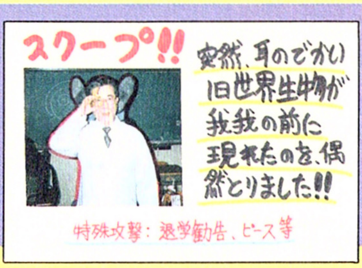
強い気迫を感じる！これは掲示板に描かれた芸術なのだっ！

🔘東京都・Q.E.みね



♨岡本太郎画伯の芸術より爆発しているアートだぞこれは！ ま、同じ爆発でも「怒り爆発」の方だと思うけど…。川田さんって人、この掲示を読んだとき動きが止まっちゃったんだろな。それともいちもくさんに逃げたかなっ？

これはあまりにも先生がかわいそうだ！



🔘東京都・SWAT

♨おいおい、オイラも学生時代よくやったけど、そう先生をいじめるなよ。からかいたいのはわかるけど、とりあえず勉強を教えてくれるありがたい人物なんだから。話によるといたずらで写真撮られているのも気づいていないそうだけど、あんまりいじめ続けると、特殊攻撃の項目に「泣くぞ！」というのが加わっちゃうぞっ！

好き嫌い物語

今回はキキチガイスペシャルはない。正直いっておもしろいのがなかったためである。つーことで今がチャンス！ それにかわって好き嫌いのパワーはすさまじいだっ!!

みかん➡きらい

シリトリだと負けるから。

神奈川県・レイパーあすま

♨なら、「ごはん」や「うどん」、「きんかん」、「あんパン」「しょくパン」「カレーパン」「くりきんとん」「あつあつラーメン」などなど、嫌いなんだな！ ウソついたら承知しないぞぉ〜っ！

肉➡嫌い

自分のでみあきてるから。

群馬県・キカイダー河野

♨それは、あぶら肉でしょ。ヒレやササミは美味しいから食べてみん！ と誘導的に人を太らすヤツ。

キウイ➡嫌い

毛深いからヤダ。

福島県・MR. KAZ

♨てめぇ〜っ！ 女みてぇーなこといってんじゃねぇーよっ！ と、ムキになって怒る毛深いくろす君。

カレー➡嫌い

ぼくんちのはウンコ味だから。

福井県・モモンガー

♨絶対棚、じゃなくて、絶対だなっ！（これはワープロで現行、じゃなくて原稿を買い手るための待ち害なのだ。）ということはウンコ、食べたことがあるんだなぁっ！

食パン➡嫌い

点数をあつめて皿をほしがるため毎朝食パンになる。

千葉県・柄夜子

♨ゆーことナス。

金曜日➡好き

あたらしい必本に会えるから♥

佐賀県・ちょこ例徒



今号のキキチガイ **薄着だねえ➡うす汚ねえ**

友人がポロシャツ1枚だったので、ぼく「今日、すっげえ薄着だね」友人「どこら辺がだ!!」

愛知県・平田将史

♨きゃはは、こいつぁーいいや！ さっそくオイラも使わしてもらおう！

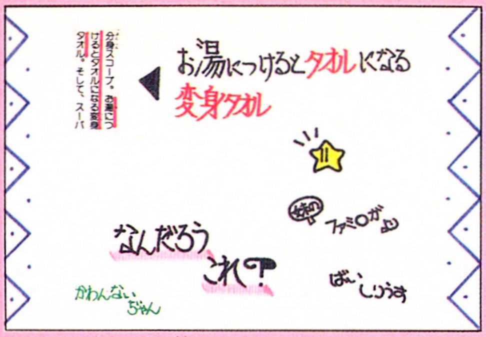
BUG★BOY★CLUB

やっぱりカマドウマは気色悪いわ

へんなもの発見伝

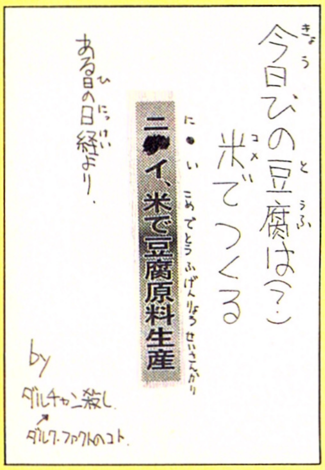
さとみの担当で～す

★★優秀★★



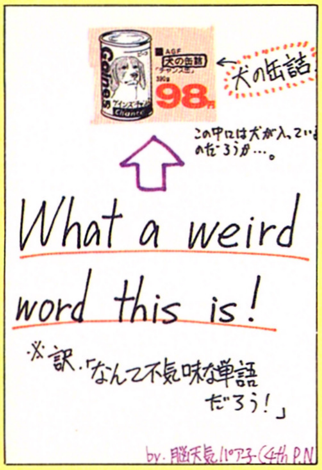
東京都・Sirius

♨じゃあお湯につける前はなんだったの？　ゴキブリとかカマドウマとかいわないでよ。ヤダヤダそーゆーの嫌いなんだから。



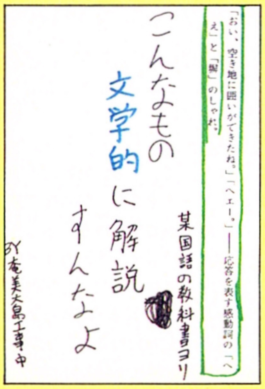
熊本県・ダルチャン殺し

♨アメリカだから米で作った豆腐で済むんだよね。これがもしフランスだったら…。



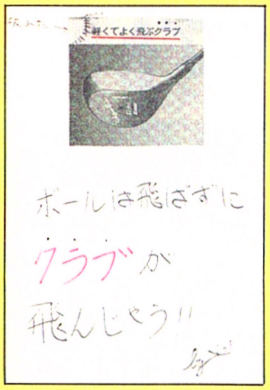
愛媛県・脳天気パア子

♨缶を開けると手のひらサイズのワンコ。きゃわゆ～いん。ところで98円なのね…。



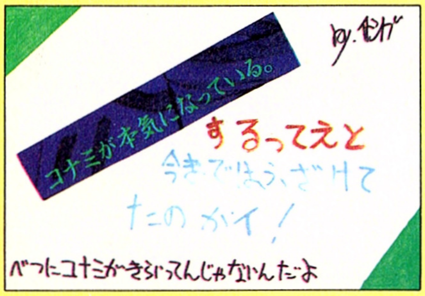
秋田県・奄美大島工事中

♨ひっやー、やるう、最近の教科書はおもしろい。涙が出ちゃう。



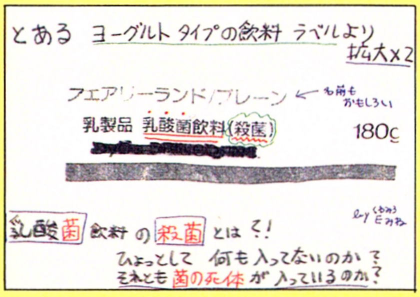
滋賀県・井上貴弘

♨そうそう、まるでヤリ投げな感じでクラブを投げあうの。遠く飛んだ方が勝ちね。え？　投げヤリじゃないわよ、ヤリ投げだったら、いやーねえ。



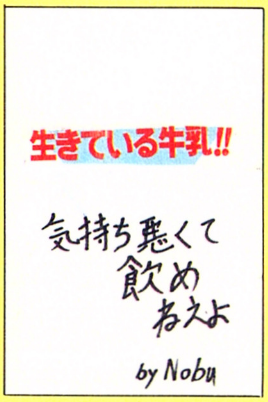
滋賀県・伊藤シノブ君

♨え？　悪魔城ドラキュラってギャグで作ったの？　笑えるかなあ。たしかにムチとローソクは笑えるけど。



東京都・Q・E・みね

♨やっぱし菌の死体でしょうね。白骨死体だったらコリコリしそうじゃない？（注※菌に骨はないぞ!!）



滋賀県・投稿人の信

♨飲むと口の中で踊ったりして!?　殺しちゃうと血がでてピンクになっちゃうの。イチゴミルクみたい。……なんかエグいこと考えちゃったわ。

FC座右の銘

ごめんなさい 遅刻の理由は あのゲーム　兵庫県・はあくんだよ

クリフトが 線路を走りゃ 神官線　東京都・SWAT

DINKさん 一文字違えば WINKだ（ウィズIII）　福岡県・勇者びっく

ドレイン ドレイン（ブルーハーツ）　岩手県・食うねる太る

私を抱いて（クソゲー）　神奈川県・大門和彦日本一

逝く時はいっしょ（メガンテ）　愛媛県・CAR－2

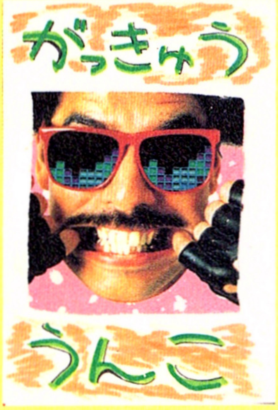
今号のキキチガイ　シネマ➡死ねば

英語の時間のできごと。オレ「ねえ『映画』って英語でなんてゆうのか教えて」友人「そんなことも知らないの？　シ・ネ・マ」次の瞬間、オレのマッハのけりが友人を直撃したのはいうまでもない。愛媛県・CAR－2　♨おまえ発音が違わないか？

さとみ：参加賞の発送を1人で1度にしました。タイヘンだったあ。それなのに「こんなハガキ」とかいって送り返してくるのはあんまりだと思わない？　ねえ船津さん。

祝!! ローリングストーンズ初来日！





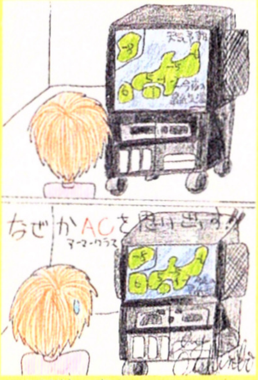
岩手県・がぶりえる

ちっちゃいころ、だれでも一度はやったハズ。



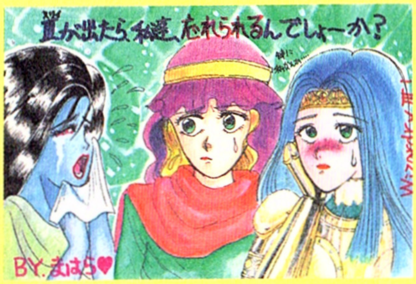
三重県・つぢゆうき

オマエは服着たままでいいのか？ オイラはやだ。



富山県・美味しんぼ

そっか。〝ささえの盾〟は新潟にあったのか。



岩手県・マハラジャ

そんなこと、じぇ～んじぇん心配しなくていいよ。キミたちもⅢに出演できるよーに、オイラが神さまにおいのりしておいたから。だからレベル下げないでね。

松っちゃんの部屋



東京都・L330 SAM

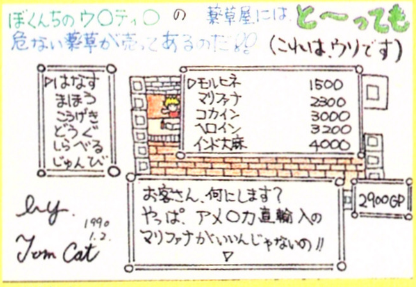


なさけねーイラストとダジャレ。好っきやな～、こーゆーのって。「いたスト」ネタってのもグーだし。ところで、なんだ赤松。祝!! ストーンズ来日だっ!! ポールはどーなってるんだっ。全国のポールファン、来日の感想まってるぜっ!! ウェルカムP



三重県・勇武僧魔

今どき、こんなガニマタ野郎はいないぜっ！

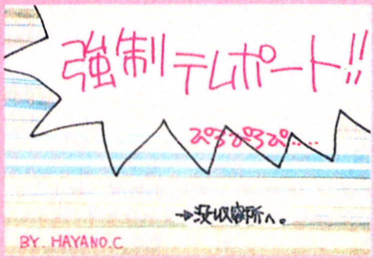


京都府・トムキャット

モルヒネとコークとヘロは薬草屋じゃなくて、くすり屋よ。あわてて買って、まがいものつかまされたりするなよ。チョビッとなめて確かめなきゃ。（ウソ）

没収容所

ここは、迷宮内で没になったハガキを復活させるための寺院である。抽選で3名様のハガキだけ、げんきになりました。



沖縄県・はやの

没収容所が復活してよかったね。してなきゃ〝石の中〟だぞ。



群馬県・キカイダー河野

メタルスライムやかんと抱き合わせで売れば売れるよ。



北海道・ゆーきゃん

ひとつのネタにこだわる精神は、わりと大切です。



福岡県・もおもお

必本かばあガール

なんだかよくわかんないイラストだけど、ふしぎな味が出てていいねェ。もうちょっとていねいに色ぬってほしかったけどね。でも気に入ったから6点あげる。⬆セコくねーか？

B U G ★ B O Y ★ C L U B

今号のキキチガイ 話しかける➡鼻血かける

僕「彼女に話しかけたかったなぁ…」 友人「おまえ、変態か!?」 大阪府・虎那魅兼人 ヘイ！ かのじょォ、きわどいミニがイカすじゃん！ おもわず鼻血ブ――だぜ!! たしかに変態だな、これは。

本当はただのダジャレコーナーかも



本日のメインエベント!

スポンサーから8点が贈呈されます

工藤静香 VS 中山美穂

判定

♪いえないのよ～（家ないのよ）で、貧乏な工藤静香の負け

東京都・レッツゴー4匹

うるるん…アイドルって、見ためよりあんましもうからないんだね。かわいそうな静香ちゃん。とかいいながら、この前ゲームセンターの脱衣麻雀で静香ちゃん（に似た女の子）を脱がしちゃったオイラ。よーし、今度はミポリンを脱がすぜ!!↑興奮してます。

ぶた VS トラ

判定

トラが一本トラれて、ぶたがカツ!

秋田県・工藤工

これはまさにダイ・トン（豚）・デン・ガエシ!!

ゴジラ VS ビオランテ

判定

とてもおもしろい映画でした。

茨城県・かーにばる

ちょと待てい! 感想文書いてどないすんじゃい!!

東間宗四郎 VS 雪

判定

ツモって（積もって）雪の勝ち!

千葉県・チャーリー井上

東間宗四郎、おまえは負けても脱ぐんじゃないぞ。

ストレート VS カーブ

判定

この勝負、カーブは負ける（曲げる）!

愛知県・かどやん

ストレートな判定ありがとうございました。

マイレージシステム

FNN特製ハガキ現る!!

ぼちぼち参加賞の「FNN特製ハガキ」で投稿してくれる人が出てきた。べつに採用率がいいってわけじゃないけどなんとなくうれしいのだ。これからも載った人には参加賞を送っちゃうぞ。

今までの総ポイント

★1位……23P
三重県・風来坊

★2位……22P
愛知県・かどやん
愛媛県・CAR－2

★3位……21P
静岡県・ジョッカーアキラ
東京都・船津歩

★4位……18P
神奈川県・元万吉

★5位……17P
三重県・勇武僧魔
茨城県・サクセス

★6位……16P
東京都・ゆかりべまりこ
兵庫県・はあくんだよ

★7位……15P
群馬県・キカイダー河野

★8位……14P
秋田県・奄美大島工事中
静岡県・テドンかつどん

★9位……13P
愛媛県・脳天気パア子
愛媛県・デトロイト

★10位……12P
東京都・SWAT
東京都・酸斗配夢
神奈川県・かるなばる

★11位……11P
京都府・めらぞーま
島根県・けんじゃ君

★12位……10P
北海道・ゆーきゃん
三重県・つぢゆうき
岩手県・マハラ
熊本県・椿智毅
宮崎県・望月いおり
沖縄県・なすか
東京都・関羽でし
ほか3名

★コーナー別基本得点★

コーナータイトル	得点
タイトル模様	5
投稿写真ジャーナル	5
流行語ウイザードー絵ネタ	5
流行語ウイザードー文章ネタ	3
対決ダイジェストー絵ネタ	5
対決ダイジェストー文章ネタ	3
キキチガイスペシャル	5
今号のキキチガイ	2
へんなもの発見伝ー優秀	5
へんなもの発見伝	4
紙コンアトランダム	5
好き嫌い物語	3
FC座右の銘	2

かどやんは「FNN特製ハガキ」を手に取った。かどやんの「10点追加」攻撃!! 痛恨の一撃、風来坊はかろうじて1位をキープしている。…ということだ。みんなもFNN特製ハガキをかわいがってくれよ。持ってない人も採用率はかわんないから安心して投稿しておくれ。

★★★募集★★★

お笑いネタ大募集だいっ!! 春休みに入るとハガキがどっと増える。出すなら今がチャンス!! おおっと、40円ハガキには1円切手をはることを忘れちゃいけないぞ。20円ハガキには21円切手だ。（←あんのか？）




宇宙の彼方からやってきた
3月8日(Thu)OPEN!
エイリアンと遭遇!!
SOL-FORCE
LASER BATTLE
ACT-1
A-Booth〈フィッティングルーム〉
●日常の世界からの出発(たびだち)。
●響きわたるシャトルの発信音。
●流れる各国語のアナウンス。
●モニターによる、出発の為のレクチャー。
●宇宙へのパスポート
・レーザーガン
・プロテクター
・3-Dゴーグル
●マルチモニター内蔵
●巨大コンピュータブレイン
ACT-2
B-Booth〈シャトルシップ〉
●シャトルに乗り込む、さあ宇宙へ!
●宇宙港を発進し、スクリーンの映像は瞬く間に宇宙空間へ。
●はげしいショックと上昇感。
●油圧作動コンピュータ制御リフター
●大型モニター
●ボディソニックシート
ACT-3
C-Booth〈宇宙ステーション内〉
●シャトルを降り、ハッチをくぐり抜け異次元空間へ。
●はげしい爆発音、響きわたる警報音。
●ナンバレスのライティングシステム
ACT-4
D-Booth〈BATTLE DECK〉
●目前に迫りくる異星人(エイリアン)たち。
●ほとばしるせん光、被弾によるショックとダメージ。
●レーザービームにより、異星人を迎撃。飛び散り、砕け散るエイリアン。
●世界初!
3-D 9面マルチスクリーン
●リアルタイムレスポンス映写同期システム
避難命令
Dead or Alive
●はたして、あなたは無事脱出できるか?
LASER BATTLE
レーザーバトル体験、はたしてあなたは無事脱出できるか?
阪神高速、堺出口→26号線→5分
JR阪和線、天王寺→北信太下車
徒歩5分
●Time 11:00a.m.—4:00a.m.
●レーザーバトル
和泉市葛の葉町236-1 お問い合せ TEL:0725-45-0163~4
浜寺公園
東羽衣
羽衣
高師浜
南海本線
26号線
鳳
富木
堺泉北有料道路
高石
北信太
北助松
レーザーバトル
阪和線

メガドライブクラブ

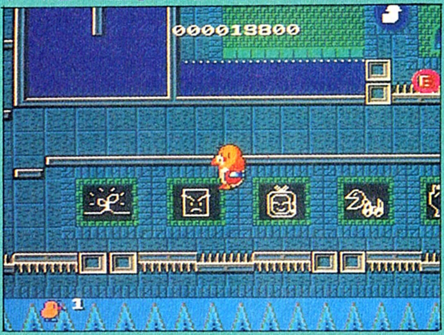
MEGA DRIVE CLUB

VOL.32

文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

充実のサードパーティ 大手2社も加わり活況



今回はサードパーティから発表されるソフト3本の紹介をしてみよう。キャラはかわいいけどけっこう難しい「ニュージーランドストーリー」、激しい空戦ドッグファイトの「エアダイバー」、そしてついに動き出した期待のメーカー、ナムコの「フェリオス」。セガのソフトとは違った面白さがあること間違いなし！

今月発売のメガドライブソフト

スーパーリアルバスケットボール
■3月2日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

ニュージーランドストーリー
■3月3日発売　■タイトー　■¥6800(税抜き)

エアダイバー
■3月9日発売　■アスミック　■¥6800(税抜き)

重装機兵レイノス
■3月16日発売　■メサイヤ　■¥6200(税抜き)

アフターバーナーII
■3月20日発売　■電波新聞社　■¥6900(税抜き)

ファイナルブロー
■3月23日発売　■タイトー　■¥6800(税抜き)

ニュージーランドストーリー

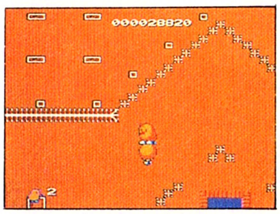
タイトー
3月3日発売
¥6800(税抜き)

主人公、ティキをコントロールして迷路状になったフィールドを動き回り、どこかで捕えられている仲間たちを救い出すアクションゲーム。デリケートなコントロールが必要。思いのほか難しいのである。業務用からの移植。

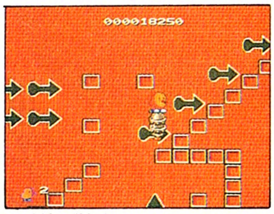


◆乗り物奪ってヒョイヒョイと進んでいく

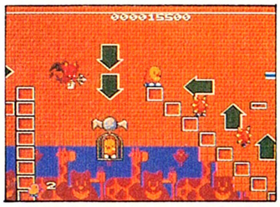
さて、主人公のティキは仲間を助け出すためにフィールド上を飛び回り、現れる敵を矢で攻撃して進んでいくのだが、コイツは悲しいかなジャンプすることはできても飛ぶことができない。そこで敵が乗っている（つかまっている）乗り物を奪い取って飛んでいくのだ。色いろな乗り物があるが、これは敵によって異って いる。奪い取る時は敵だけを倒さなくちゃならない。



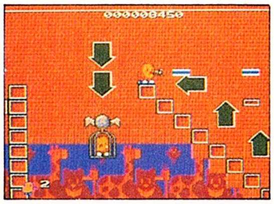
↑トゲに当たると1発でアウト。乗り物もバン！と大きな音をたてて壊れてしまう



↑矢印の方向に進んでいけばほぼ大丈夫。どんどん行くとやがて仲間が捕われているはず

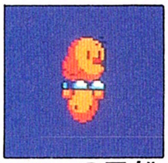


↑画面上には表示されないが、制限時間があり、タイムオーバーになると無敵キャラが出現する

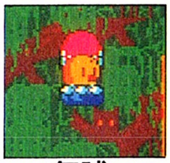


↑敵を倒したあとにはアイテムが出現する。ボーナスが多いが、中にはこのような攻撃用のものも

乗り物あれこれ



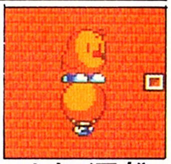
フツーの風船
黄色とピンクがある。スピードは割と速い



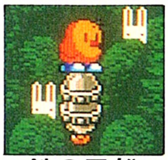
気球
やられて復活した時はこれになる



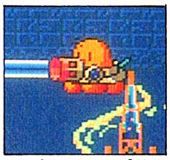
鳥風船
スピードがやたらと速いので扱いづらい



カタイ風船
耐久力がある(3発)。スピードは普通



鉄の風船
コイツはトゲに触れても壊れない。遅い

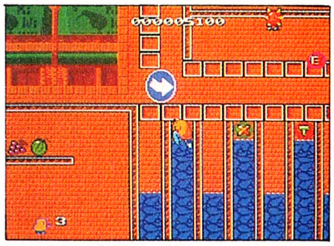


ビーム風船
スピードが速く、レーザーも撃てるのだ

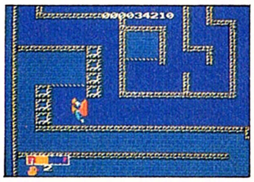
◆あれやこれやと色いろある各ステージ

1ステージは4つのラウンドに分かれている。1～3ラウンドは通常ラウンド。敵をやっつけて仲間を救い出せばクリア。だけどさまざまな仕かけがあって、そうやすやすとはクリアできない。触れると1撃でやられるトゲトゲ、酸素量に気をつけながら水の中を泳いでいかなくちゃならないこともある。

4ラウンドにはボスキャラが待っている。巨体を生かして襲いかかってくるのだ。苦しめられるだろう。



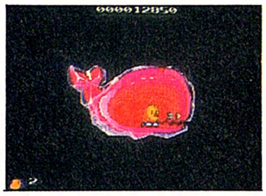
↑ⒺやⓍの文字は6種類あり、「EXTEND」とするとティキが1upする



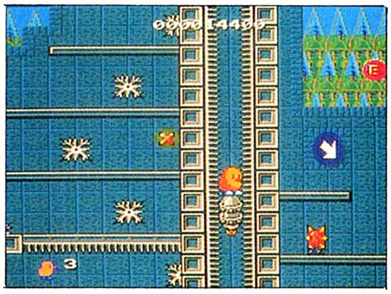
←急がないと酸素が切れる。早く水の外へ！



↑背中から氷の結晶を吹き出してくる。よけながら攻撃しよう。結晶は撃てば壊せる



↑クジラに呑みこまれてしまった。滴たる液をよけながらひたすらに攻撃するのだ



エアダイバー

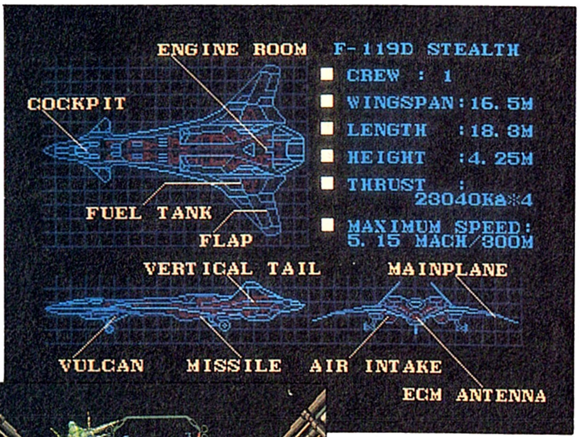
アスミック
3月9日発売予定
¥6800(税抜き)

「スーパーハイドライド」に続くアスミックの第2弾。3Dタイプの空戦ドッグファイトシューティングであるが、アフターバーナーIIとは大きく異なるゲームになっており、戦闘重視である。全8ステージで、各面にはボスキャラがいる。



愛機F-119D "STEALTH"

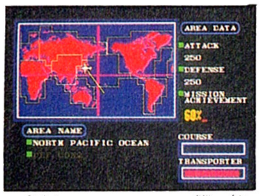
下の写真はデモ画面で流れる自機の図だ。この機を駆って世界の空を制圧した敵をたたきのめす。にしてもなかなか細かいグラフィックだね。



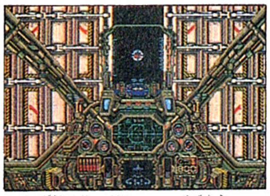
◆スピード感より戦略性重視の空戦だ

同時期ということでどうしても「アフターバーナーII」と比較されてしまうが、この「エアダイバー」は「アフターバーナーII」とは全然違うゲーム性を持っていることを最初に言っておこう。「アフターバーナーII」はとにかくハイスピードでぶっ飛んでいくドライブゲーム的なシューティング（横スクロールシューティングのノリ）だが、「エアダイバー」は1つのエリアにじっとふみ留まって、そのエリア内の敵を全滅させるという戦略性のあるシューティングなのだ。昔なつかし、ファミコンの「スターラスター」に似たゲーム性、と言えばわかりやすいかな。

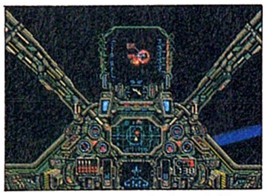
世界の空を制圧した空中空母群8機を倒すために飛び立つステルス。単身で平和な大空を取り戻すことができるか!?



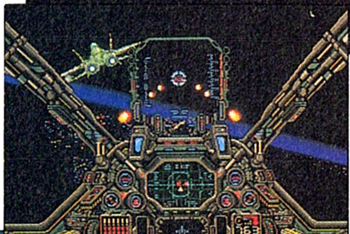
↑最初はオーストラリア東の海上からスタート。ルートに気をつけないと輸送機の燃料切れに



↑出撃準備が整った。輸送機の扉が開いて大空へ。熾烈な戦いに赴くステルス！

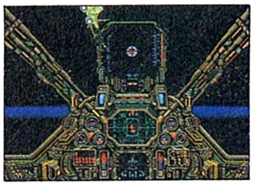


↑ロックオン！ 敵機を見失なわないうちにミサイルを発射せよ。表示が消えても命中する

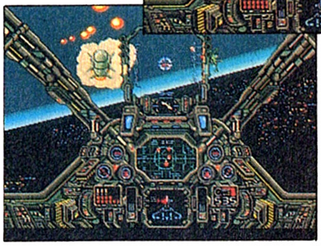


↑設定だとレーダーに発見されない機体になっているのだ
←接近してきた敵にバルカン砲で応戦。素早く撃たなきゃね
↓前方の敵にミサイル攻撃。次次と破壊していこう！

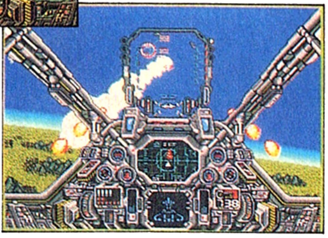
全部で8つのエリアに分かれており、それぞれ空母群の指揮の元に敵編隊が待ちうけている。まずザコ群をやっつける。すると1機だけ型と色の違う敵機が出現する。これが中ボスで、コイツは1対1の勝負を挑んでくる。耐久力があり、何発か撃ちこまないと倒せない。しかも動きはトリッキーで、うまく照準を合わせるのも難しい。



↑ちょっとわかりづらいかな。宙返りしているのだ



←敵のミサイル攻撃。まともに当たると一撃でやられてしまう

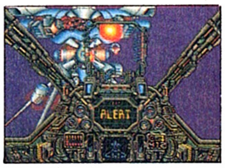


◆エリアのラストには巨大空母！ 圧倒的な巨体を撃ちくだけ！

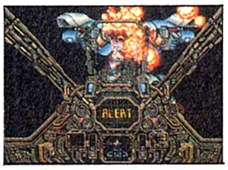
中ボスを倒すと背景が暗くなり、"ALERT"の文字がレーダーに表れて巨大空母のお出ましとなる。視界いっぱいに出現する。ひたすらにバルカンとミサイルを撃て！ 真正面からの戦いなので、撃ってきたら即座にかわさないと直撃をくらってやられてしまう。

このようにして全8エリアをクリアしよう。エリアクリアには一応順序がつけられており、セレクト画面の左下にある"MISSION ACHIEVEMENT"のパーセンテージが高いところほどクリアしやすくなっている。

スピード感の「アフターバーナーII」か、戦略性の「エアダイバー」か？ キミはどうする？



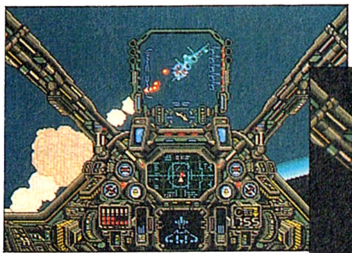
↑中央上の赤い弾はボスの攻撃。1発でやられる



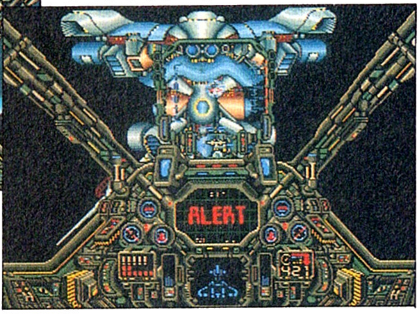
↑弱点を撃ち、ボスを破壊した。火柱を上げて落ちる



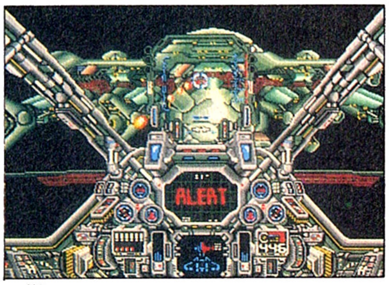
↑クリアしたエリアはプレイングデータが表示される



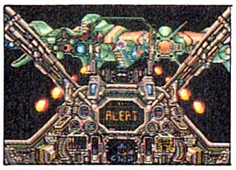
↑中ボス機は5～6発ヒットさせないと倒せない。けっこう時間がかかる



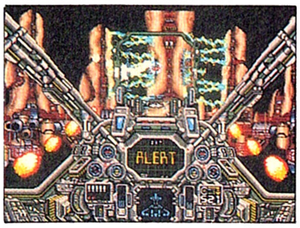
→出たあ！ ボスキャラ登場。コイツは北太平洋エリアのボスだ。小さめ



↑南アメリカのボス。かなり巨大だ。中央から青い弾を放つ



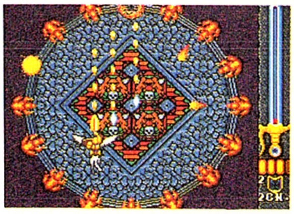
←オーストラリアのボス。横に長い



→電磁ネットを張って攻撃を防ぐアフリカエリアのボス

フェリオス

ナムコ／発売日未定／価格未定



◆ついに登場！大御所ナムコのメガドライブ1作目

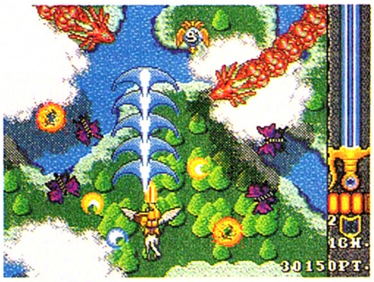
ちょうど1年程前に業務用で登場し、そこそこのヒットになったシューティングゲームだ。未だにゲームセンターに残っている所もあるから見たことがある人は多いだろう。設定は簡単で、さらわれた主人公・アポロンの妹、アルテミスを救出しにいくというもの。アポロンは天馬ペガサスに乗って戦いを挑む。ギリシア神話から名前を取っているが、あまり関係はない。

基本的には縦スクロールで進行する。ところどころに仕かけが施されており、変則的な斜めスクロールになったり、回転や拡大、縮少を取り入れている場所もある。が、業務用と同じような構成になるかはまだ未定。回転、拡大、縮少機能のないメガドライブでいかにスムーズに動かすか、鋭意努力中であるとのこと。ナムコらしいテクニックを見せてほしいものだ。

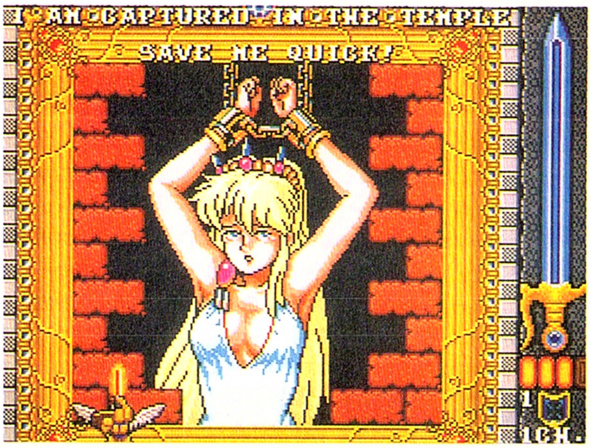
当然といえば当然だけどパワーアップも見せてくれる。1つは波動砲で、R-TYPEのように、ボタンを押しっぱなしにすることで発射することができる貫通力を持ったビームだ。それとオプション。無敵の分身だ。そして通常のパワーアップビームや、ライフ（体力制なのだ）回復などである。ただしオプションは通常ビームしか撃てない。

ゲーム内容はこういったところだ。まだ写真だけなので全体的な判断は下せないが、見る限りはそこそこに楽しめそうだと言えよう。

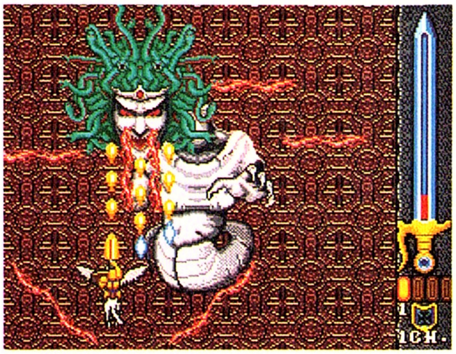
聞くところによるとナムコはこの先、メガドライブのソフトにも力を注いでいくという。まだタイトルは発表できないが、すでにいくつかが企画に入っているらしい。これでメガドライブにはセガ、タイトー、ナムコの業務用の大手3社がソフトを発売することになる。各社競って盛り上げてほしいものだね。



↑パワーアップしたショットで広い範囲の敵を攻撃する。左右から忍びよる紫の蝶に気をつけて



↑捕われのアルテミスが画面にどしんと登場！ なかなかエッチだよね

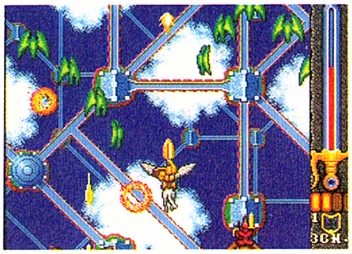


←第一のボス・メドゥーサ。目から長いレーザーを放つ

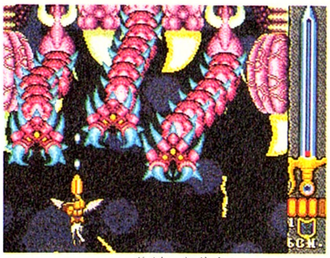


↓ニョロニョロと動く3本の首。頭の部分が弱点だ。集中攻撃を！

→老婆の姿をしたグライアイ。3つの頭をすべて破壊せよ



↑ここは当然2重スクロールする(と思う)。後ろから騎馬隊がやってくる。かわせ！



画面は開発中のものです。

MEGA DRIVE CLUB

一押し情報!! アメリカでのメガドライブ状況は？

2月14日、CSGの新作ソフトショーが開催され、メガドライブのソフトも多く発表された。セガからはソーサリアンを筆頭とし、ゴーストバスターズやDJボーイ、それと最新作の横スクロールシューティングゲーム「ウィップラッシュ」など7タイトルを出品。またサードパーティの動きも活発で、順にアイシーソフト販売（ホット・ビィ）からはインセクターX、火激、アスミックはエア・ダイバーとキューティ鈴木のリングサイドエンジェル、サン電子はTEL TELの2作、タイトーは今回紹介のニュージーランド～とファイナルブロー、シグマ商事からはサイオブレード、そしてナムコのフェリオス、トレコのアトミックロボキッドなど計18タイトルが展示された。

なお、セガの三國志はまったくのオリジナルだそう。失礼しました。



↑ちょっと見づらくて申し訳ないけども、これが「ウィップラッシュ」だ

MEGA DRIVER'S SALOON

メガドライバーズサロン



現在順調に製作が進んでいる「メガドライブのすべてPART 2」だけで、この間募った「どんな事をやってほしいか」にいくつかおたよりが寄せられたのでコメント付きで紹介しよう。

三重県のTAK「ファンタシースターのマスターズクラブをぜひ！」。まだどうするか完全に決まってないけど、一応やるつもり。ちょっとカタめの線を打ち出すことになると思う。読者の中でPSファンの人はご意見を聞かせてほしい。東京都の石井賢一「メガドライブソフトの全レビューと評価」これはそのままの形でやります。シビアな意見が続出か!? 兵庫県のユーリーは「本誌Vol.3で特集した『ニューコンセプトゲーム』の移植実現の可能性について紹介してほしい」。これはわからないな。でも、あの特集中にあった1タイトルが某社で移植進行中だとか。いずれ紹介できると思うけど……。しばしお待ちを。常連の新潟県、マキロン桑田は「各社の開発状況インタビュー。メガドライブ版と他機種の比較。鈴木みそさんのマンガ」。インタビューは時間の関係上、難しいけど、他機種比較はやってみたいね。みそさんのマンガは私も好きなんで、さっそく頼んでみることにしよう。

ではまた次号で！

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

START

SELECT

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

冬である。冬といえば雪。そういえば今年は雪がよく降る。降った次の日、あるいはそのまた次の日なんかには、道が凍って、すべって転んで笑い者になる人がいたりする。すべらないように気張って歩くと、後で足が痛む。子供の頃は雪の中で遊んだのになあ。今は家でお茶飲んでるほうがいいや。

V-161 戦士をたてるエリートたち

●Vol. 4 で、L-330SAMさんが、戦士は地味になりがちだ！ との意見を述べられていましたが、でしたら私のように他のクラスのキャラクターに条件をつけたらどうでしょうか？

まず、侍と忍者には盾を付けさせない。ロードには刃物(険)を持たせない。これだけでもずいぶんと変わるはずです。侍と忍者については、日本に盾の文化が無いからです（少なくとも時代劇では見たことがない)。ロードの条件は聖戦士なんだから当り前。

さあ、これであなたの戦士も強力に！

（東京都・河留水無）

悪の名が付く武具しか持たない忍者とか、横文字の剣は持たない侍とか、いくらでもできそう。

V-162 またまた出たかニュートラップ

●Vol. 4 の禎吉七番さんの意見を見て、私も新しい宝箱のワナを考えました。その名も〝プレッシャー〟。

これに引っかかるとパーティ１隊に恐怖感が植えつけられ、これにかかったキャラクターは、城に帰るまで戦闘不能になる（呪文を唱えたり道具を使ったりはできる)。

これで幻のSTATUS「きょうこう（AFRAID)」が日の目を見られるってわけだ!!

（東京都・めけめけ）

他にも、１人だけテレポーターとか、みんなでスタナーとかがあるとスリルが増すだろう。

P-163 気付いても大したことない事実

●タムラマサカズから、タとカズを取るとムラマサになる。ハイ、ただそれだけです。

（東京都・L330SAM）

そんだけです、って言われると、だからどうしたっ！と言えなくなるじゃないか。

Z-164 経験を失なうって何？

●結婚しているメイジの女性が〝ハマン、マハマン〟やエナジードレインをくらってレベルが下がったら、経験の無い女性になるのでしょうか…。

（新潟県・赤蜻蛉）

世の中がそんなに甘かったら、誰かが商売を始めるに決まっている。

U-165 人工知能ウィズならどうだ！

●僕はウィザードリィのゲームボーイ化はあまり賛成できません。出たとしても、屋外でやったり、通信ケーブルで同時プレイしてもあまりメリットはないような気がします。しかし、迷宮にいる冒険者は自分ひとりではありません。ボルタック商店がただのアイテムの保管所になっていたりするのはやっぱりおかしい。普通なら他の冒険者が買っていったりするだろう。それにいつまでもワードナーがいるのもおかしい。他の冒険者がいつたおしにくるかもしれないのに。だから「ウィザードリィシナリオ１＋」として、ＡＩをいれて、自分たち以外の冒険者がいると想定したゲームを発売してほしい。自分たちがつくれる人間は10人くらいであとは全部コンピュータ。ときには小説版ウィズみたいに、善のパーティと悪のパーティが迷宮内で争いをしたり、他のパーティからこちらの１人にアイテムやなにかとのひきかえで、こちらに来てくれと頼まれたり。キャラクターのトレードやパーティ同士の戦い、工夫さえすれば何だってできます。ぜひ「＋(プラス)」という形で作ってほしい。

（愛知県・うるとら）

思わぬイベントが起こるわけだ。馬小屋が満室で泊まれなかったり、石の中で他のパーティと出会うとか…。

Z-166 いよいよ来ます新作にむけて

●早いもので「ウィザードリィ」が世に出てから（ＦＣ版）３年が過ぎようとしています。初めてプレイしたときは、右も左もわからず、「ドラクエ」との違いに驚いているうちにキャラがボロボロ死んでいった…。何しろ「カティノ」を使わずに「ハリト」を使っていたんですから今考えると笑っちゃいます。それにピットの上にキャンプをはって、解いて、また落ちて…本当、今から思うととんでもないことばかりしていました。そんな「ウィズ」も3作目。新鮮な驚きは少なくなりましたが、できることなら素直な気持ちで「III」をプレイしたいと思います。

（東京都・ヒデヨシ）

３月９日、いよいよ「ウィザードリィIII」が、シルバーパッケージに身を包んでやってくる。アレをやってない人も、アレが終わってない人も、コレをやらなくっちゃ。ね。



↑東京都・D.S.



Wizardry

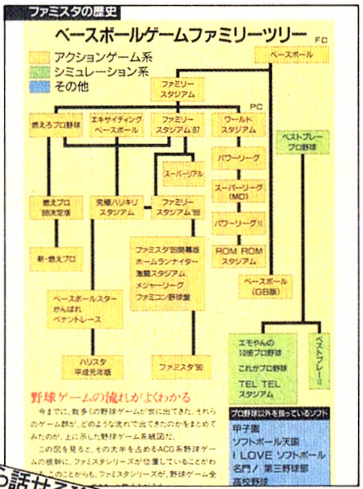
ファミスタ名鑑

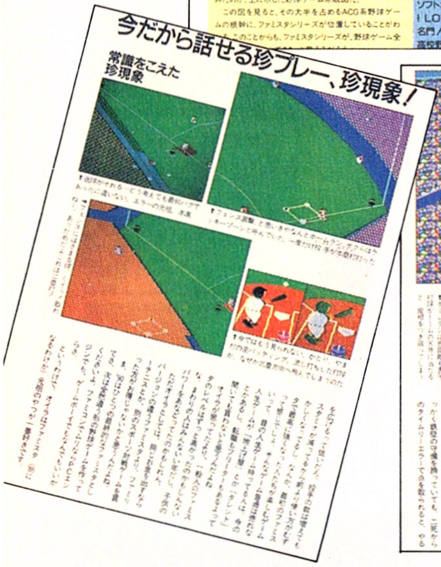
ファミコン必勝本編集部・編
定価680円／発売中

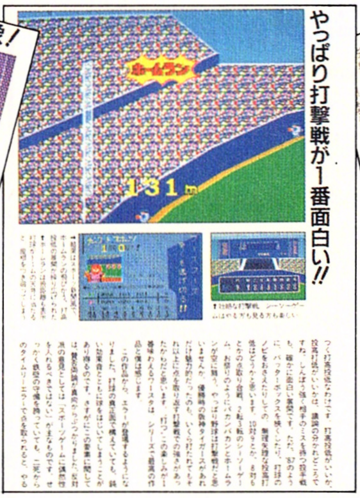
スポーツゲームはあくまでプレイして楽しむものでありビジュアルを見て楽しんだり、監督的な采配を楽しんだりするものではないという考えが、ファミスタシリーズの根底には流れている。開発陣が『投げて打つ』ことの再現がすべてだったと言うとおり、スタミナ・左右両変化球速など投球をきめるパラメータ、打率・ホームラン数など打撃をきめるパラメータを厳格に設定。その両パラメータによる打球の飛び具合の判定は、非常にリアルで見事なものであった。投打の忠実な再現、これこそいまだに他の野球ソフトの追随をゆるさないファミスタ最大のウリである。ファミスタは常に野球ゲームをリードするだけでなく、よい要素はとりいれ、主張すべきところは主張する歴史をたどっているのである。（本文より）



名著の予感











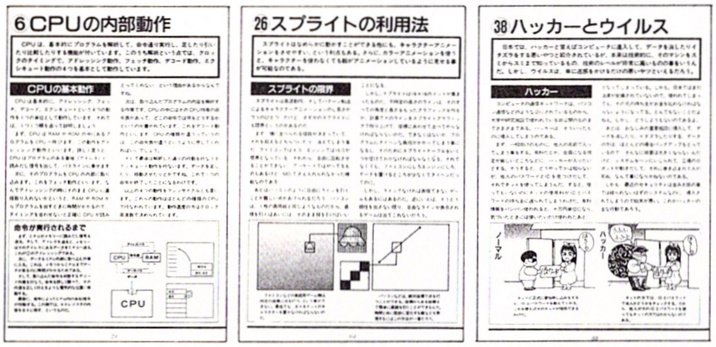
JICC出版局

タイレル辻の 初級COM用語入門講座

TVゲーム世代に贈るコンピュータ用語入門書

タイレル辻・著
定価780円／発売中

本書は必本本誌に出てくる新しいコンピュータ用語を解説しつつ、コンピュータを使ったことはあるけれど、わけのわからない神秘的なブラックボックスにしか見えない人を対象にして、カラーページで内容をできるだけ簡単に、モノクロページでちょっと高度な話をした、新しいタイプの解説書です。



渾身の力作



あふれる共感



●テレビゲームの青春物語●

パックランドでつかまえて

田尻智・著
定価900円／発売中

ギャラクシアン
　きらきらと瞬きながら、河のようにながれる星たち、
　それらは、ブラウン管の奥深くに、どこまでも宇宙が広がっているように思わせる。
　中学生だったころ、僕の一番の遊び場はギャラクシアンの宇宙だった。
　ギャラクシアンは、ポスト・インベーダーゲームとして、彗星のように登場したテレビゲームだ。このゲームの弧を描いて飛び回るエイリアン、フルカラーのきれいな画面、突き抜けるように爽快な音は、僕らゲームフリークにとって、どれもが斬新で刺激的だった。そして、ブームが去って、インベーダーゲームへの熱情がぼちぼち醒めてきた僕たちの心をたちまち虜にした。
　学校のほうでは、相変わらずゲームセンターへの出入りは厳禁していた。でも、僕らはそれを無視して、毎日のように放課後、ゲームセンターへくり出していた。ゲームセンターに出入りしているのがばれたときのことを考えると少し頭が痛かった。それでも、僕は悪いことをしてるわけじゃないから別に構わないと思った。（本文より）

書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621※価格はすべて税込みです

PC Engine club VOL.54

ドラクエフィーバーもようやく一段落の今日この頃。皆さん元気？まだドラクエばっかり2回も3回もやってる人もいるんだろうね。そろそろPCの方に戻って来てはいかがかな？

NEW SOFT IMPRESSION

CITY HUNTER

ハードボイルド…かな？

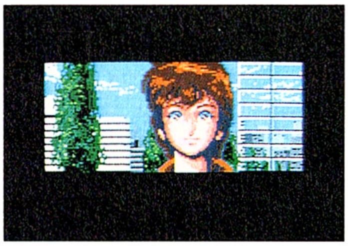
言わずと知れた同名人気漫画のゲーム化。アニメにもなっているので知ってる人の方が多いだろうね。主人公の冴羽獠は「シティハンター」の名で知られるプロのスイーパーだ。

美女のボディガードから殺しまで、なんでも（とくに美女絡みならまちがいなく）手広く請け負う、つまり街のゴミどもを始末する清掃人（スイーパー）ってわけだ。常に危険と背中合わせの毎日をおくるこの業界（？）でもその腕は1・2を争う実力なのだ。

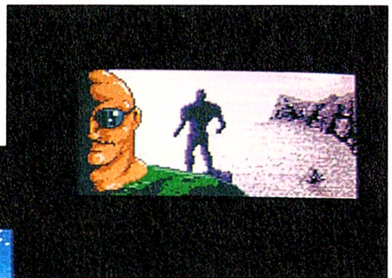
しかし、美人と見ると所かまわず、すぐに「もっこり」してしまう悪いクセを持っているのであった（知らない人にはわけのわからん世界だなァ）。

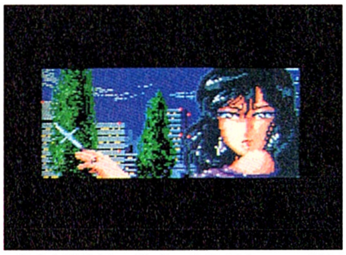
かっての相棒であり親友でもあった槇村の妹、香との凸凹コンビも快調に、さて今回はどんな仕事が獠を待っていることやら…。

漫画やアニメを連想しつつゲームの世界を楽しんでいってくださいな。

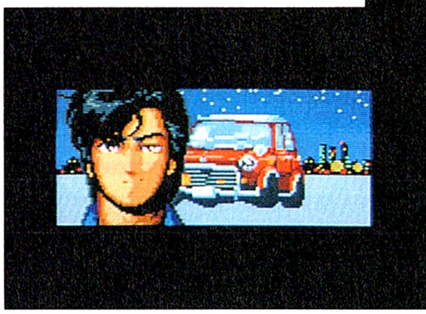


←獠のパートナー。槇村香。かつての相棒、槇村の妹。とにかく男まさりの性格で、獠も彼女にだけは頭が上がらない。なぜか彼女に対しては「もっこり」しないのである





↑警視庁特捜課の刑事。野上冴子。その昔獠とは恋人どうしだったとか…



↑海坊主。コードネーム、ファルコン。本名、伊集院隼人（うぷぷ…）。アニメの声優の玄田さんがハマリ役

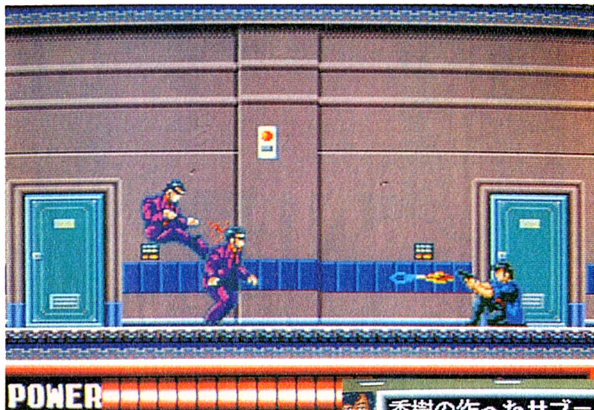
←主人公、冴羽獠。その筋ではかなり名の通ったプロのスイーパーだ。美女発見、即「もっこり」が得意技

さっそく出番だ依頼人登場

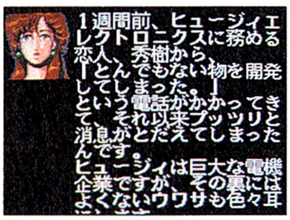
まず最初に3人の依頼人からの別々の依頼（シナリオ）が表示されていて、どのシナリオからでもプレイすることができるのだ。上から順にこなしていった方がいいとは思うけど、さほど難易度に差はないのでお好みでどうぞ。

ゲームの進行は獠を操作して敵を倒しまくるだけでなく、依頼を果たすために達成しなければならない条件をクリアして行くことも必要となる。そのため、ステージのあちこちにあるドアに入って様々な情報、アイテムを得なければならないのだ。(バズーカ等の強力な武器を手にいれることもあるぞ)。

めんどくさがらず全てのドアに入ること(はずれも多いけど)、単純だが、これがゲームクリアのコツなのだ。



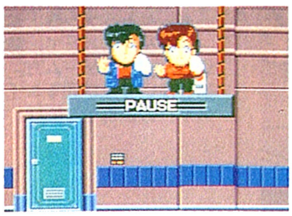
←ゲームのスタイルは横スクロールのアクションタイプ。武器の弾数に限りが無いのでガンガン突き進んで行ってちょーだい



←さーて最初の依頼は？だあっ!!もうちょっと簡潔に話してもらえんかね

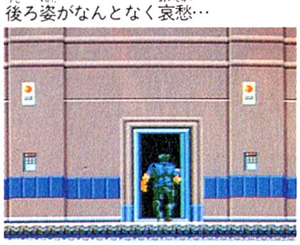


→ゲームスタート時のセレクト画面。どのシナリオから始めたってかまわないのだ



↑ポーズかけるとこんな感じに。まさにスイーパー（清掃人）だ

↓ドアを見つけたらかならずチェック。後ろ姿がなんとなく哀愁…





↑ドアの中で情報収集。一度聞いた情報は忘れないように。なんだか銃で脅してるように見えるんですけど…

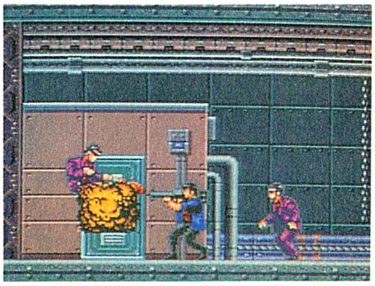
⦿敵のアジトはトラップだらけ

ゲームの舞台となる場所はシナリオによって工場だったり研究所だったりと様々だが、いずれも各種の対侵入者用の防犯設備（と言うにはあまりにも凶悪だけど…）があり、多数のザコキャラがうようよしている（警備員なんてなまやさしいもんじゃねえよなァ、火炎放射機持った奴もいるしよォ）。

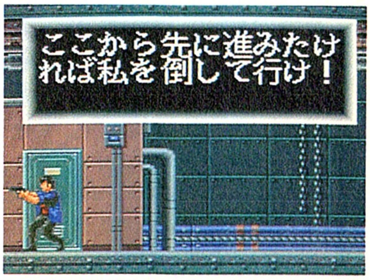
しかも、建物じたいがちょっとした迷路になっていて、アイテムが無いと先に進めなくなっている所もあるんだからやっかいだ（アイテム探し自体はたいした問題じゃないけど、いったりきたりがたいへんなのだ、これが）。

ドアを通じてつながっている場所も多いので、各ドアのつながりを把握して、無駄にうろつくことの無いようにしたいもんだね（ただでさえ行ったり来たりが多いんだからねェ）。

でもって、各ステージのラストにはおきまりの如くボスキャラとの対決が待っている。思ったより強くないんでステージ中で手にいれた武器を（ちゃんと全てのドアをチェックしていれば持っているはずだよ）使って慎重に戦っていってちょーだい。



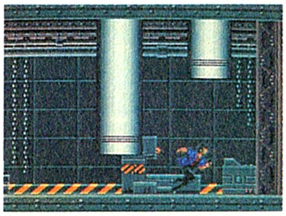
←バズーカを手にいれた。しかし人間にむかって撃つのはあまりにも哀れ…



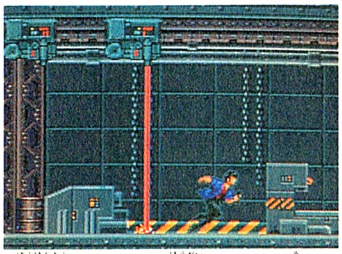
↓ドアにはいったら突如、宇宙刑事のおでむかえ。レーザーサーベルぶんまわすし、これってほんとにシティーハンター？



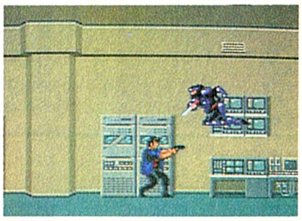
←海坊主においしいところをもってかれちゃった



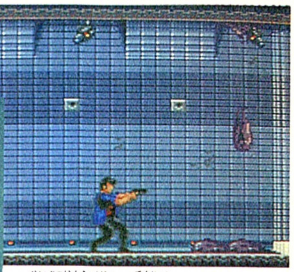
↑上下する鉄柱。一気に駆け抜けてしまおう



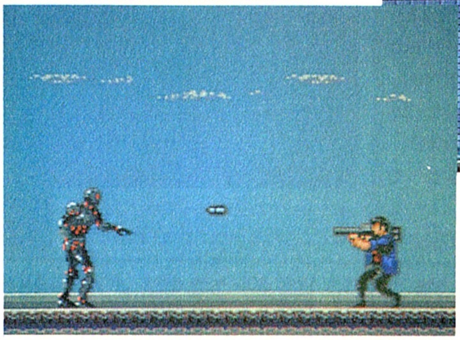
↑防犯用？　レーザー砲台。レールに沿って追いかけてくる。こんなの無視無視



←忍者襲来。でもそのまま飛び去る。なんざんしょ？



↑生物研究所の天井からスライムが次々落ちてくる。無視して行った方が得策かな？



←ボスシーン。ターミネーターの中身みたいな奴との対決。弱点は頭部。バズーカをくらえ!!

⦿お楽しみはこれからなのだ

「シティーハンター」と言ったらこういったシーンが無くっちゃあファンの皆さん方はなっとくするめえ。

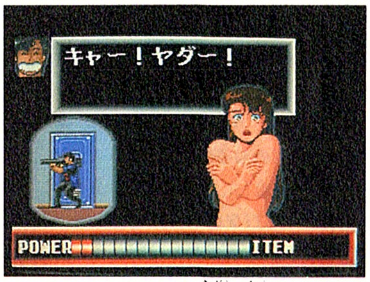
てなわけで、ゲーム上で主人公冴羽獠をとりまく女性陣の皆様方の御登場なのである（なんじゃそら）。

ドアの中には情報をくれる人だけじゃなく、何の脈絡も無く着替えをしている最中の女の子がいたりする所もあったりするのだ。我らが獠君がそんなシーンにでくわして何にもないなんてこたァあろうはずがない。当然の様に「もっこり」してしまうのだ。それだけなら単なるギャグで終わってしまうんだけど、体力がフル回復するってんだからこりゃーありがたいですなァ。

他にも看護婦さんがいる部屋でも無料で（お金なんて無いからあたりまえだけど）治療してくれる。これらの部屋は場所を覚えておくと有利にゲームを進めることができるよ。



↓外は銃弾の雨あられだっつーのに、なんでバニーガールになんぞに着替えているんだか？でもまあ、ありがたいもんですなあ



↑おおーっと!?　また着替え中。ヒューヒュー!!　ラッキー!!（俺ってバカみたい…）





→やっと人質発見だ!!

←なぜか、敵のアジトにある病院なのである



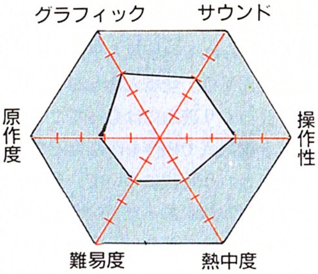
←エリートっぽい才女は、苦手なのだった

PLAYER'S DATA

メーカー	サン電子
発売日	3月2日
価格	¥6300（税抜き）
メディア	HuCARD
容量	3M
ジャンル	アクション
シナリオ数	4

文／外山鹿之介

最初に選択できるシナリオは3つ。全てのシナリオをクリアするとシナリオ4へ進むことができる。各面のスタート地点で左へ進むとセレクト画面に戻り「パスワード表示」でパスワードが見れる（シナリオ4は不可）。Ⅰボタンでジャンプ、会話の進行（声優の神谷明氏の声を思い出しながらだと楽しい）。Ⅱボタンで攻撃。複数の武器を持っているときはSELECTで選択。



うーむ。ゲームバランスってほんとに難しい問題なんだなァ。なんてことを考えさせられた1本。いまさら言う事でもないが、やたらと難易度ばっかか高いゲームは論外だし、かといって簡単すぎるのは物足りない。で、このゲームはってーと残念ながら後者の方にあてはまるのだ。難しすぎるよりは簡単な方が好きではあるんだけど、数時間で終っちゃうってのはどうかなァ。

NEW SOFT IMPRESSION

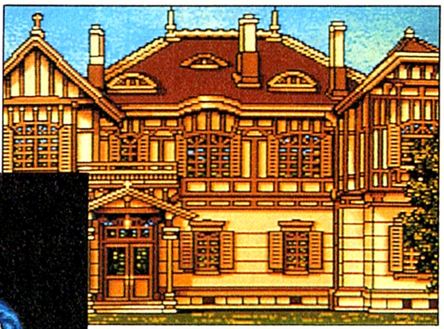
謎のマスカレード

◆大正九年、ロマンの時代

第一次世界大戦が終わり、世界は溜息と共に、幸福に浸っていた1920年代。紐育に摩天楼が聳え、莫斯科に赤い嵐が吹き荒れ、巴里に蠱惑が溢れ、伯林に第三帝国の息吹が現れた頃。日本はモダニズムの洗礼を受け、その陰火は大きく燃え上がろうとしていた。

なんてね、漢字を使いまくりたくなるような時代、大正時代（そうです、あの『黒猫館』の時代です）が舞台の推理ＡＶＧが、『謎のマスカレード』だ。オリジナルはパソコンの『琥珀色の遺言』ってゆーリバーヒルソフトのゲーム。リバーヒルって言えば『J. B. ハロルド・シリーズ』でおなじみのソフトハウスで、推理物は大得意。つまり、このソフトも期待できるってことやね。

事件は大富豪山神家の邸宅で催された、仮装舞踏会で起きた。莫大な財産の相続者を発表しようとした、当主山神光太郎が殺されたのだ。舞踏会の警備にあたっていた探偵、円陣龍之介の活動が始まる。山神家に使用人として潜入していた仲間たちとともに、龍之助は捜査を開始した。しかし、山神光太郎の殺人は、華麗なる連続殺人事件の序章にしかすぎなかったのだ!!



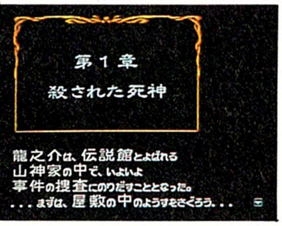
→ここが事件の舞台"伝説館"だ。うーん、大正浪漫のかほりが…



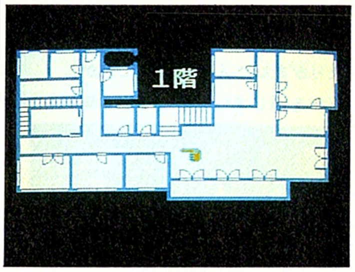
↓てなワケで、見事に"毒殺"されてしまう山神家当主、光太郎さんでありました



↑まったく、金持ちってヤツは、何を考えてんだろーね。とゆー典型ですな



→ゲームは五章で構成されてるんだ。もちろん、やり残しがあると、進めない



↑移動は、こーゆー見取図で行う。行きたい場所へ一発で行けるので、とっても便利

◆地道な聞き込みが事件を解くカギなんだ

とゆーワケで、コイツは全５章からなるコマンド選択式ＡＶＧ。舞台となる伝説館の住人は、山神光太郎（被害者。山神家当主。山神貿易社長）、りつ（光太郎の妻）、サダ（光太郎の母）、影次郎（光太郎の双子の弟）、冴子（影次郎の妻）、光彦（光太郎の長男。山神貿易専務）、雪江（光彦の妻）、光夫（光太郎の次男。医学部学生）、絹代（光太郎の長女。女学生）、光一郎（光彦の長男）。麗子（影次郎の長女）、氷沼亨平（麗子の婚約者。小説家）、竜野源蔵（執事）、今田たみ（女中頭）、清水春（女中）の15人。一方、円陣探偵事務所側は、所長龍之介の他に、５人が使用人として伝説館に潜入してるんだ。古論暮啓二（コック）、明地古々郎（運転手）、金太一高助（書生）、阿賀佐クリスティ（家庭教師）。それぞれ得意の分野があってそれぞれ情報収集をしてるってワケさ。

プレイヤーは龍之介になって、事件を解決するんだ。このゲームには、時間の経過があって、夜になると仲間を集めて作戦会議が開ける。ここで情報を交換したり、証拠品の検討をするんだよ。仲間たちとは、昼間は他人のフリをしてるワケだ。

で、捜査の方法だけど、これはもう地道な聞き込みしかない。丹念に丹念に、こまめにこまめに、話を聞いて回り、あちこち調べる。夜になったら作戦会議。夜じゃなきゃ調べられない場所もあるしね。と、この繰り返し。ちょっと根気が必要だけど、複雑に絡まった糸が、徐々にほどけていく醍醐味は、なかなかのもんだよ。



↑山神家には、龍之介の５人の仲間が雇用人として潜入し、独自に調査を続けているのだ

→夜になれば、仲間を集めて会議が開ける。みんな、がんばってるのだ





←操作の基本は"地道な聞込み"だ。手間を惜しまず、何度でも話そう



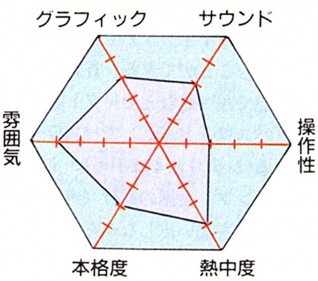
↑もちろん"証拠品"探しだって重要だからね

PLAYER'S DATA

メーカー	メサイヤ
発売日	3月2日
価格	¥6000(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	AVG
ステージ数	全5章

文／北枕獲

20室以上もある広大な伝説館を舞台に繰り広げられる連続殺人事件を解決する推理ＡＶＧ。登場人物も20名以上おり、じっくり遊ぶにはもってこい。コマンド選択式で操作もかんたんである。大正という時代について、多少なりとも予備知識があった方が楽しめるが、ないと解決できないとゆーことはない。セーブはパスワード、バックアップラムの２本立。



とにかく、こまめに動き回って、丹念に聞込みをやれば、ゲームは進展する。それほどイヤらしい謎もないし、根性さえあれば誰にでもクリアできると思う。逆に言えば、それほど頭を使わなくてもＯＫってことで…。コイツは、どちらかと言えば、雰囲気、ストーリーを楽しむゲームかな。大正ロマンの雰囲気が気に入れば、けっこうハマれるかもしれないな。

NEW SOFT IMPRESSION

サイバーコア

変形シューティングの登場だい

100年前、地球を出発した探査艇が帰還した。彼らが地上に発見したものは、昆虫状生物が支配する異形の世界であった。信じられないような形での"侵略"が行われたのだ。それは遺伝子情報の侵入である。地球上の生命に侵入した"それ"は、遺伝子を組み替え、全ての生物を昆虫化した。人類は、ハイパーインセクトに駆除された…。

しかし、探査隊には切り札があった。ある惑星で発見した超生命体"キマイラ"である。キマイラは生命体を取り込み遺伝子を読み取り、その能力を身につけることができた。探査隊の1人、メランジ加藤はキマイラと合体融合を行った。

てのが、ゲームストーリー。この融合生命体サイバーコアを操り、打倒ハイパーインセクトを果たすのだ。

縦スクロールのシューティングで、アイテムを取ると4種類3段階にメタモルフォーゼ(変態=パワーアップね。もちろん異常者じゃなくて、昆虫の、だよ)。4色あって、同色を続けて取ることで、どんどん強力になっていくんだ。パワーアップの特徴は、下を見ておくんなまし。ちなみに、サイバーコアはシングルショットにシングルボムだからね。それから、スピード調節が自由にできるのもうれしーね。

ただね、変態すると、ボディがデカくなって、敵や敵弾を避けるのが、ちとツラいのだよ…。



→1面のボス、超巨大芋虫のソリッドアーム。とーぜんボムしか効かない。こりゃキツい!!



↓コレを撃てば変態アイテムを出す。違う色を取ると、その色の最初になっちゃうから注意ね



→他のアイテムは、敵を破壊すると出るぞ



→各面には中ボスが。2面は臭いそうな攻撃をするカメムシだ

ビートル・タイプ

①ビートルベース



ブルーで変態のかぶと虫タイプ・バイオフォーメーション。ツインショットにツインボムで武装。

②ガンビートル



かぶと虫のメカニカルフォーメーションはトリプルショットにトリプルボムで武装。対空向き。

③サイバービートル



かぶと虫の特殊戦闘モードはロボット形態。ファイブショットにトリプルボムで、対空戦が得意。

マンティス・タイプ

①マンティスベース



グリーンで変態のかまきりタイプだ。武装はビートルベースと同じツインショットとツインボムだ。

②マンティスリッパー



武装はシングルショットにトリプルボム、さらに敵弾も破壊できるツインブーメラン。使えるぞ。

③マンティスクルーザー



爆撃機タイプで、武装はトリプルショット、トリプルボム、ツインブーメラン。防御はしやすい。

スウォローティル・タイプ

①スウォローティルベース



レッドで変態のちょうちょタイプ。武装の方は共通で、ツインショットにツインボム。

②ブルスウォローティル



シングルリップルレーザー(リング状のレーザー。広範囲を攻撃できる)にシングルパワーボムで武装。

③スウォローティルボム



特殊戦闘モードは戦闘機形態。武装はツインリップルレーザーにツインパワーボム。

ホーネット・タイプ

①ホーネットベース



イエローで変態する、はちタイプ。武装はおなじみ、ツインショットにツインボムだ。

②ホーネットハリアー



武装はツイン貫通弾(うーむ、横文字にしたいところだ)にトリプルボム。ちょっと使いにくい。

③ジャイロホーネット



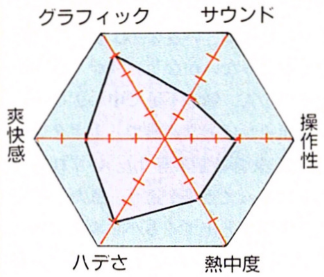
トリプル貫通弾とトリプルボムとで武装した戦闘ヘリコプター。ルーキーは、避けた方がブナン。

PLAYER'S DATA

メーカー	アイ・ジー・エス
発売日	3月9日
価格	¥6700(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	シューティング
ステージ数	8

文　北枕獲

アイテムは4色の"メタモルフォーゼ"の他に、"バリアー"、"無敵"、"敵全滅"、"1UP"などがある。メタモルフォーゼは4種類3段階。メタモルフォーゼ中に、ダメージを受けると一つ前の形態に戻るのだが、特殊戦闘モードの場合はサイバーコアに戻ってしまう。サイバーコアでダメージを受ければ1ミス。スタート時、サイバーコアは3機。



メタモルフォーゼってのはおもしろいけど、どんどんボディもデカくなって、避けるのが大変。火力と身軽さ、どっちを取るか…。画面もハデだけど、そのせいで敵弾が見にくくなっちゃってるのも事実だし…。てなワケで、少しはシューティングの経験がないとツラいかもしんないな。ま、ルーキーさんは、唯一敵弾も破壊できるマンティスタイプでのプレイをすすめるよ。

NEW SOFT IMPRESSION

ファイナルゾーンII

✖我ら連邦軍TOP部隊!!

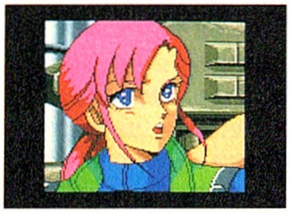
主人公ハワード・ボウイ大佐率いる連邦軍TOP部隊は、地球上空に待機中、突然、正体不明の敵に攻撃を受けて壊滅させられてしまう。

生き残ったボウイ大佐と4人のメンバーは、敵の正体を暴くために戦いを開始した。やがて浮かび上がる秘密組織ZODSの名前。ZODSとは？ なぜTOP部隊を狙ったのか……。

といったようなストーリーが、テレネットお家芸のビジュアルシーンで効果的に展開され（アクセス回数の多さは我慢しよう）、何の基礎知識も無い人にもすんなりゲームの背景がわかってしまう作りになっているのだ。

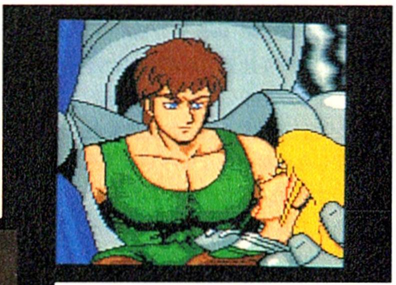


➡突如、攻撃をうけたTOP。いったい誰が…？





➡途中から仲間に加わるモモコ隊員、ヴェルダー大佐の妹である



⬆TOP部隊の隊長。ボウイ。顔にむこう傷を持つニヒルな青年だ

⬅倒した敵のボスは、なんと戦友。謎をはらんでストーリーは続く…

✖特殊戦闘兵器NAP発進!! 秘密組織ZODSを叩け!!

まず最初のステージではTOPのメンバーもボウイ大佐1人。2面では女性隊員ハンナ少佐。以下3面4面と1人ずつ（4面は2人だが）クリアして行き、5面から徐々にメンバーがそろい始め、最終的には5人がそろうんだ。

もちろん各ステージごとにビジュアルシーンが挿入されていて、ゲームの雰囲気を盛り上げてくれるぞ（めんどくさいって人はとばせばすむでしょ）。

メンバー5人が着用するNAP（特殊戦闘用パワードスーツ）は、それぞれ装備している武器が違っていて、当然、戦い方も異なる（なかなか皆さん個性的連中でおもしろいのだ）。

メンバーが複数になると、ステージの状況に合わせて、使用するNAPを選択することができる（あたりまえだが5人でぞろぞろステージを進んで行くってんじゃないぞ）。ボウイでだめならハンセンでやってみたりとか、1度クリアした面でも違うキャラで挑戦したりとか、色々と遊べそーなのがいいよね。



⬆メンバーセレクトシーン。現在地、目的地がマップに表示されている



⬆ハンセンのNAPは3ウェイ攻撃。射程は短いがなかなか○



⬆ボウイのNAPは特殊武器のバズーカの使い方がポイントだ



⬆3面はヘリを使っての空中戦。どっかで見た事あるような…



⬅リーチの短い電磁ムチ。辛いぞヴェルダーくん





➡射程が長くて使えるモモコのNAP。彼女のBGMは、なんとボーカルバージョンなのだ



⬆いまいち特徴がなく、おもしろみに欠けるハンナ少佐のNAP。通常武器はけっこういいかな？

⬅このボスは画面外からでも弾をビシバシはいてくる。でえ一っ!! やめてくれー!!

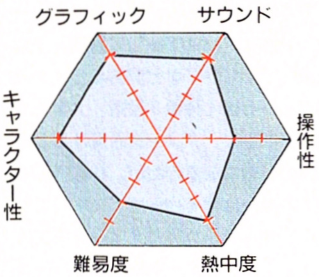
PLAYER'S DATA

メーカー	日本テレネット
発売日	3月10日
価格	¥6780(税抜き)
メディア	CD-ROM
ジャンル	アクション
ステージ数	7

文／外山鹿之介

同社のパソコンゲームの続編。知らなかった人は、いきなりIIなんで戸惑ったんじゃないかな？ （かく言う私もその1人、勉強不足で申し訳ない）。

IIボタンは通常武器で、Iボタンは特殊武器(弾数制限有り)。いずれもNAPによって効果が違う。また、特定の敵を倒すと出てくるパネルによってHPの最大値を増やしたり、特殊武器の補充等ができる。全7ステージ。



個人的にこの手のゲームは苦手なんで（戦場の狼、怒、etc）正直なところ期待はしてなかったんだけど、いやいやどーしてどーして、なかなか遊べますぜ旦那(何者だオレは)。ステージ毎に新しくキャラが登場するんで、次のキャラが見たくてつい続けてプレイしてしまう、ずるいゲームだ（誉めてるんだよ）。難易度も悪くないし買っても損は無いだろうな。

コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

ドリフが好き

文／とみさわ昭仁

三度の飯よりドリフターズが好きな人のことを〝ドリファー〟と呼ぶわけですが、僕はおそらく世界のドリファーで３番目くらいには入るだろうと自負しております。

はっきりいって節金入りです。僕の場合、両親ともにドリファーなので、これは〝ドリフが好きな一族の血筋〟なんだと思います。死んだ祖母の最後のセリフは「うんこちんちん」でした。

僕らのような昭和30年代生まれになると、「やっぱお笑いはクレージー・キャッツだよ。ドリフは下品でいけない」などという人も多いですが、なにをいってんですか。ドリフは下品なところがいいんじゃないですか。

コントのなかでは食べ物を粗末にするは、下ネタを連発するはと、極悪非道の限りをつくしているのに、いざエンディングになると「歯ー磨けよー」とか「宿題やれよー」とか道徳的になってしまう。このモラルの無さがドリフの魅力ですよ。考えてみれば高木ブーが〝ただデブである〟というだけの理由でドリフに在籍していたのもすごい話です。

演芸の世界ではまともに評価されたことのないドリフですが、あの強烈なギャグの数かずは成長期の子供の心に、そうとう深く染み込んでいますね。僕なんか今ではドリフなしでは生きられない身体になってしまいました。

幼児期に、純粋な心をドリフ熱に犯されてしまった子供たちも、そろそろ大人になる頃でしょう。大事な人生観をドリフナイズされてしまった子供たちが、将来、政治家や弁護士になって社会を動かしていくようになったら、さぞかし愉快なことでしょう。

いかりや長介さんには長生きしてもらいたいものだなあ。

筆者紹介

S35年・東京生まれ。ゲーム・ライター。昨年のVol.18の近未来小説「明日、晴れたら」の続編を構想中。

LLUSTRATION KOIKE AMIGOS HIRO

怪物博物館（映画編）THE MONSTER MUSEUM



連載㉖

ジャクソン

by 北枕獲

思わずかわいいっ、て言っちゃいそうな殺人鬼なのだ！

実は、この原稿を書いているのは2月7日なんだ。でね、いま10日が待ち遠しくてしょーがないんだ。えっ、11日じゃないのかって？　違うよ、10日なのさ。この日は、東京ドームで、新日本プロレスの『'90スーパーファイト in 闘強導夢』が開催されるのさ。

何しろ、全日からも5人来るしね。長州と天龍もいいけど、ベイダーとハンセンの外人対決が楽しみなのだよ。超闘王北尾もデビューするしね。それにさ、4月にはWWF、全日、新日の3団体合同興行だもんなぁ。ホーガンなんて、何年ぶりだろう。あー、楽しみだなぁ。おっといかん、プロレスの話を始めるとキリがなくなってしまう…。

今回のお題にいきましょ。今回は、あのジャクソンくんであります。

13日は金曜日PART25 ジャクソン倫敦へ　HAND OF DEATH
監督：アンダース・パーム　出演：グレゴリー・コックス
1988年　イギリス　85分　12772円
発売：徳間コミュニケーションズ

タイトル見れば、あの〝13金〟のパロディってのは分かるよね。それにしても、この邦題…。相変わらず、いいセンスしてるよなぁ、感心しちゃうよ。

で、このホッケーマスクのジャクソンくん、14人ばかり殺しまくるんだよね。とーぜん、どっかで見たことあるよーな方法でさ。原典探しはパロディの楽しみ。原典は13金だけじゃないからね。詳しい人は、かなり楽しめるよ。

ジャクソンくんってさ、とっても人間くさいんだよね、元祖のジェイソン（それでも最初のうちは、人間ぽい面もあったけどさ）と違ってさ。ひと仕事終わったあと、ホッケーマスクの穴を通してタバコをくわえて一服したり、自らの身の上を嘆いたり、あまつさえ恋愛までしちゃうのだ。デートシーンなんて、なかなかのもんだよ。

ところで、この映画、ただのパロディじゃないんだ。殺人鬼の哀しみを描いた悲劇でもあるのだ。ラストシーンでは、思わずジャクソンくんに同情しちゃうよ。邦題も、このオチに引っかけたものなんだけど、説明しない方がいっか。察しのいいヤツは、だいたい分かると思うけど。

にしても、イギリスって言えば、ハマー・プロだもんね。フランケンシュタインの怪物、ドラキュラ…。ピーター・カッシングにクリストファー・リー…。ホラー映画の分野でも、ジョンブルには、もっともっとがんばってほしいよなぁ。



電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR



連載㊷

岡崎くん

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

一緒にいるだけでもしあわせだったよね…。

岡崎くんが死んじゃった。

映画見に行った帰り、喫茶店でおしゃべりしてるうちにすっかり暗くなっちゃって、岡崎くん、あたしをうちまでおくってくれた。

家の前でさよならして、そのあと交差点のところで、信号無視のトラックにはねられた。即死だって。

ぜんぜん立ちなおれなかった。あたしのせいだって思った。おくってもらいさえしなければ、あんなことにはならなかったのに。体重も7キロへっちゃった。高校にもひと月行けなかった。

あたし、岡崎くんのこと大好きだった。いつもニコニコしてて元気で、男らしくてやさしくて、あたしが落ちこんでると、「こらこらどした」って頭を撫で撫でしてくれた。そうすると、どういうわけか元気が出る。

あたしたちAまでも行ってなかったけど、岡崎くんもあたしのこと大好きでいてくれるんだってわかってた。とってもしあわせだった。なのに、その岡崎くんがもういない。

あたし、どうしても岡崎くんに会いたくなった。幽霊になって、あたしに会いに来てくれないかなって本気で思った。もう一度だけでいいから、岡崎くんのニコニコ顔が見たかった。写真は持ってるけど、そんなんじゃだめだった。

毎日毎日、あたしは部屋にこもってお祈りした。あたしの想いが届きますようにって。おねがい来て、って。このままじゃあたし、カラッポのまんま生きてかなくちゃならない。そんなのひどいよ、なんの断わりもなしにあたしを置いてきぼりにしちゃって。

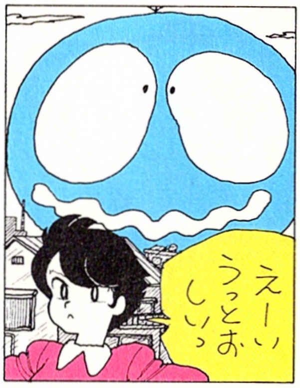
あたしは暗い女の子になった。涙なんかとっくに涸れてる。もちろん笑うことも忘れた。友だちも最初のうちは同情してくれたけど、あんまりこっちの落ちこみが続くもんだから、なんとなくかんべんしてよって雰囲気になっていった。

ひと月学校を休んでた、その最後の日のことだった。ほとんど眠れなかったので、朝の4時くらいから起きだしてた。カーテンを引くと、そろそろ空も明るくなりだしてる。あたしはベランダに出て、ぼんやり夜明けの空をながめた。

岡崎くんのニコニコ顔が空いっぱいに浮かんだ。とっても大きくてあったかい笑顔。

耳もとで岡崎くんの声がした。「こらこらどした」それから見えない手であたしの頭を撫で撫でしてくれた。

あたしは久しぶりにポロポロ泣いた。泣いてるうちに気持ちが晴れていった。



亀・松&みその
ハードデイズナイト
A HARD DAYS NIGHT
連載⑱



ふつうの生活

by 鈴木みそ



ビデオの電波ってとぶんだぜ。知ってた?

大学時代の友人Kが奇妙な事を話し出した。

「ビデオって飛ぶよね」

ダンボの様にパタパタ飛ぶわけがなかろう、だいいち羽がない。と思っていたら、ビデオの電波のことらしい。2チャンネルにまわすと、時々どこかで再生しているビデオ画面が映るというのだ。

「そんなバカな話があるかっての。あれは線をつながないと映らない仕組みになってんの。もしそんなことが本当だったらマンションに住んでる奴らの2chは混線して大変だよ。だいいち俺らみたいに2台ビデオ持ってたらどーすんだよ」

まったく美術関係の連中は電気機器に弱くてしかたねーや、と、まるで日体大で勉強が少しできて得意になってる奴のように「フフン」と鼻を鳴らした。

しかし話は具体的でリアルだった。

夜、チャンネルを回していると、Hな番組がやっていた。少し映りは悪いが、明らかにTVで放映してはいけない類のものだ。チャンネルは2ch。しばらく見ていると、ひと通り終った後、なんと高速で巻きもどっていくではないか。そしていわゆるクライマックスシーンにもどり、スロー再生になったり、静止したりするという。

まるでUFOの目撃談である。

「ほんでさ、突然ブッって切れて砂の嵐にもどるわけ。ああ、終ったなってわかるんだよ」

何が終ったんだか。

「でも誰のビデオかはわかんなかったわけさ。ほしたらこの前わかったんだよ。いつもはエロビデオしか見ない奴なんだけど、その日はアマバンドが映ってたのよ。それも家庭のハンディカメラの画面でさ」

「ベースの顔をよく見たら、202号室のあんちゃんなわけよ。ちょっとしか映ってない所を何度も何度も再生しやがんの、自分の映ってる所だけ何度も」

たとえウソにしても面白い。でもボクはもう8割方信じてしまった。そいつとは短かいつきあいだが、ウソをいってるようには見えなかったのである。

「ほー、じゃ“彼”のエロビデオのシュミはわかってるわけだ」

「もーわかるわかる。制服物とか××××とか好きだよ。毎日エロビデオ見てるもん(爆笑)。そいつと外で顔を合わしたら、笑いをおさえるんで大変さ」

ぼくはさっそく話のネタに加え、松本さんに話した。

「ばーか、みそ。よく考えてみろよ。そんなことがあったら、あっちこっちでビデオが飛んでノイズだらけになるだろ。うちは3台あけど全々そんなことないぞ」

あー、何年もいっしょにいると考え方まで似てくる。

ここまでが3年前の話である。ずっとオクラ入りしていたネタだったのだが、ここに来て急に輝きだした。

2人目が現われたのだ。

野球と麻雀仲間のSさん(32)だ。

「あ、うちも映るよ」

やっぱり夜が多い…というか、夜しか家にいない人なので昼はわからないのだ。引っこしした時から映ってるし、別に不思議とも思っていなかったらしい。

「このあいだも、『みなさんのおかげです』見のがしてシマッタ、と思ってたら、夜中ビデオでやってて、ラッキー」って、

すっかり1つのチャンネルと化している。

前者は室内アンテナを使っていたので、原因はそこかと思っていたが、Sさんはマンションの共同アンテナである。共通するのは2人ともビデオがない、くらいである。

直接見てみないと何ともいえないが、ビデオの機種とか、アンテナをつなぐフィーダーあたりがあやしい。

原因はともかく、飛ぶのである。少ない友だちの中に2人もいたのだから全国で何万人も飛ばしているに違いない。自分で気づかず、外にプライバシーをビンビン飛ばしてるのである。

ボクは自分のビデオのコードをはずして何度も実験してみた。

良かった飛んでない。

かなりホッとした。もし飛んでいたら近所の人と顔を合わせられない。石を投げられるかもしれない←何を見てるんだお前は。

部屋のビデオというのは、本当に個人のシュミの塊である。かなり犯罪じみたものでも、個人で楽しむ分には平気なはずである←本当に何を見てんだっての。

表は普通を装っているのに、なぜか近所でSMおやじといわれてる人、第2のM君といわれてしまってる人、みんなビデオでバレちゃったんだよーん。(ほらほら、身におぼえのある人、ビデオの実験をしてみなさい。もしビデオじゃなかったら押し入れや本だなのウラの本を捨てる場所を変えなさいね)

子供のみなさんには、あまり関係ない話だったが、ビデオよりファミコンの方が電波強そうだから気ィつけた方がいいぞ。

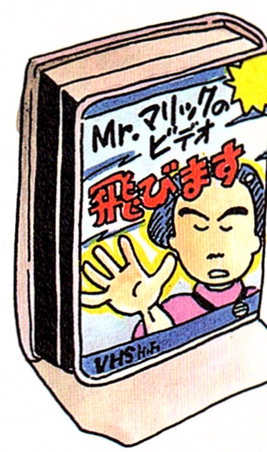
「あいつダッセーの。今だにマリオ3練習してんのにドヘタでさー」

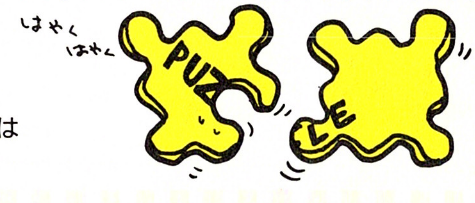
などといわれてるかもしれない。

ま、そんなもんはエロ本を親に見つかった時の気まずさにくらべれば、チンチンに毛のはえたよーなもんである。

個人のプライバシーというのは、絶対に見られたくないが、他人のを見るのは割と楽しいもんだ。楽しくないとはいわせないぞ。のぞき趣味は下品。なんてカッコつけても少しは楽しいでしょ。ね。(仲間を増やして罪の意識を少しでも減らしたい心理だなこれ)

誰か変わったビデオを見る奴がアパートに引っこして来ないかなと思う、今日この頃である。





「ドラクエⅣ」ファンには「それどころじゃなかった」かもしれないが、発売３日後はバレンタインデーだった。さすらいのゲーマーたちに愛のチョコは届いたかな。

チャンネルパズル編　７つのテレビ局に電波を割りあてる方法は？

1月から2月にかけて、たいていの雑誌にはバレンタインデー関係記事が出るんだけど、さすがにファミコン各誌は「ドラゴンクエストⅣ」一色だったね。

まあ、ゲームをやる人間は知性が豊かで、いい意味で精神年齢も高いから（見えすいたおせじ!?）あんなガキの遊びにはつきあえないのかもしれないな。

バレンタインデーが日本に入ってきたころ、チョコレートのやりとりというのは、青年男女の習慣だった。（「青年」とは、われながらなんと古い表現だ！　あのＮＨＫですら、「青年の主張」を「青春メッセージ」に変えたというのに）

それが、バレンタインデーの普及とともに、みるみる低年齢化し、高校生から中学生、いまや小学生がメインになってしまった。その一方、おとなたちが仕事の仲間にくばる、いわゆる義理チョコも定着してきた。

いわば二極化したわけだが、両方に共通しているのは、チョコレートのお歳暮、お中元化だね、本来の意味――異性に対する恋愛感情・好意、少なくとも関心の表現――はすっかりなくなって、「ある時期がくると、恋愛感情などに関係なく、機械的に贈るもの」になっちゃった。

それでも義理チョコはまだいい方、いまやおなさけチョコ、あわれみチョコ、おめぐみチョコまで横行している。

ごていねいに「義理」とかいたチョコもあるが、何もかいてないとき、それが本命チョコか義理チョコか見分けるのは、ゲームよりもむずかしい？

そのうち男性から女性へ、さらに同性の間でもやりとりするようになるんじゃなかろうか。いや、すでにその傾向が出てるよ。

では、バレンタインデー本来の意味は今どうなっているのか。性格は多少ちがうけど、クリスマスに移行しつつあるんじゃないかな。

クリスマスはバレンタインデーと逆の傾向だね。主役が、こども・ファミリーから青年男女――いや言いかえよう、恋人たち――に移っている。ウォーターフロントのシティホテルやリゾートホテルのクリスマスは、カップルで満員だ。

もちろん、そういう場所からあぶれるカップルも多いし、それ以前に、パートナーにあぶれる男も多い。

で、そういう男はクリスマスやバレンタインデーをどう過ごすかというと、１人自分の部屋でカウチに座り、ポテトチップを食べながら、リモコン片手にテレビやビデオを見る、いわゆるカウチポテト族になるわけだ。（リモコンがコントローラーに変わっても本質は同じかな？）

ちなみにぼくの部屋には、カウチなどというファッショナブルなものはないので、こたつに入ってリモコンをふりまわす。だから、「カウチポテト族」ではなく「こたつポテト族」と自称している。

ともあれ、いまやすべてのＡＶ製品がリモコン時代。テレビのチャンネルなどを手で直接タッチすることは少なくなった。

まして、タッチ式以前の、回転式チャンネルなんか、見たこともない読者もいるだろうね。

そういう人は、下の問題図をみること。昔のテレビはこんなツマミがついていて、左右に回して、チャンネルを選んだんだ。（Ｕチャンネルを除く）

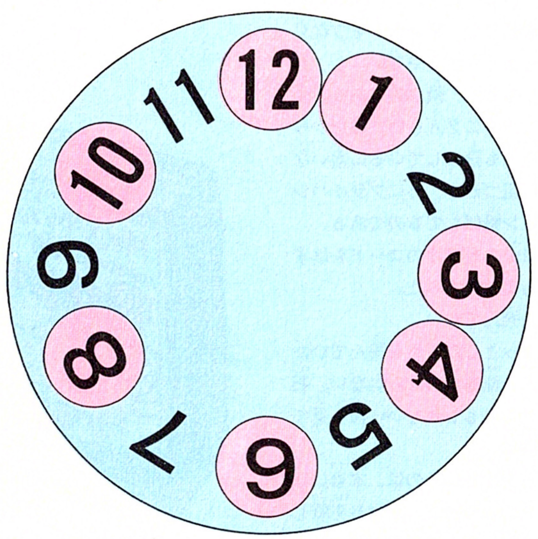
さて、この図で数字が丸で囲ってあるのは、関東地区で今使われているチャンネルだ。７つあるね。

そこで問題だが、７つのテレビ局のチャンネル割りあてを変更することになった。しかも、使う７つのチャンネルの数字の和と、使わない５つのチャンネルの数字の和とを等しくしたいのだ。

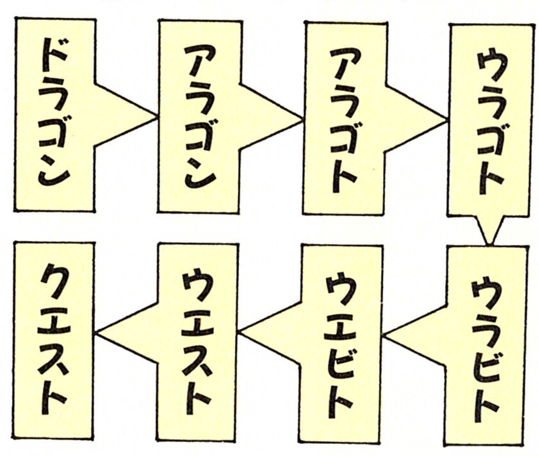
それだけなら、さほどむずかしくないんだけど、条件がもう１つ。混信の恐れがあるので、連続した３数字（4、5、6とか12、1、2など）は使えない。７局を１～12に、どう割りあてればいいだろうか。

以上、義理チョコでもいいからほしい雅孝司の出題でした。

（カゲの声：おなさけチョコでもほしいんじゃない？）



前・号・の・答・え



神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

第1回 ケルト散策編

by 健部伸明
イラスト 田中光

緑の島アイルランド、そこは妖精たちの天国だ

さあ、マジカル・ミステリー・ツアーの始まりだ。予告通り、今回からケルト神話の世界に突入する。用意はいいかね？

ではきみらは、ケルトという言葉を聞いて、何を思い浮かべるだろうか。星明かりの下で踊っている妖精か、はたまたパソコン・ゲームの『ティル・ナ・ノーグ』か。そこまで思いついた人は、わりとケルトのことを知っている方だね。正直な話、何だか分からないという諸君が、大多数かと思う。

でも、本当はきみらもケルトのことを知っているんだ。ただどの伝承がケルトのものなのか、わからないだけなのさ。

まず第一は妖精だ。靴屋の主人が仕事に疲れて眠ってしまうと、どこからともなく小人が出てきて、代わりに靴を作ってくれる。これはレプラホーン（片足靴屋）と呼ばれる、ケルトの代表的な妖精なんだ。他にもバンシー、デュラハンなど、名前を聞いたことがある妖精はけっこういるんじゃないかな。それにわたしの見積りでは、きみらが知ってる妖精物語の三分の一ぐらいは、ケルトのものだと考えていいと思うよ。

さて第二はナイト、すなわち騎士だ。偉大なる王に仕え、正々堂々一騎打ちをし、美しい貴婦人に命を捧げる騎士物語も、本来はケルトのものなんだ。わりとよく知られている「アーサー王と円卓の騎士」の話では、騎士たちは領民の安全をおびやかす悪龍や人喰い巨人をうち倒し、世を救うために聖なるアイテムを捜す旅に出る。

えっ、まるで「どらくえ」みたいだって？　それはしょうがない。だってケルトの騎士物語は、すべてのＲＰＧの元祖なんだからね。

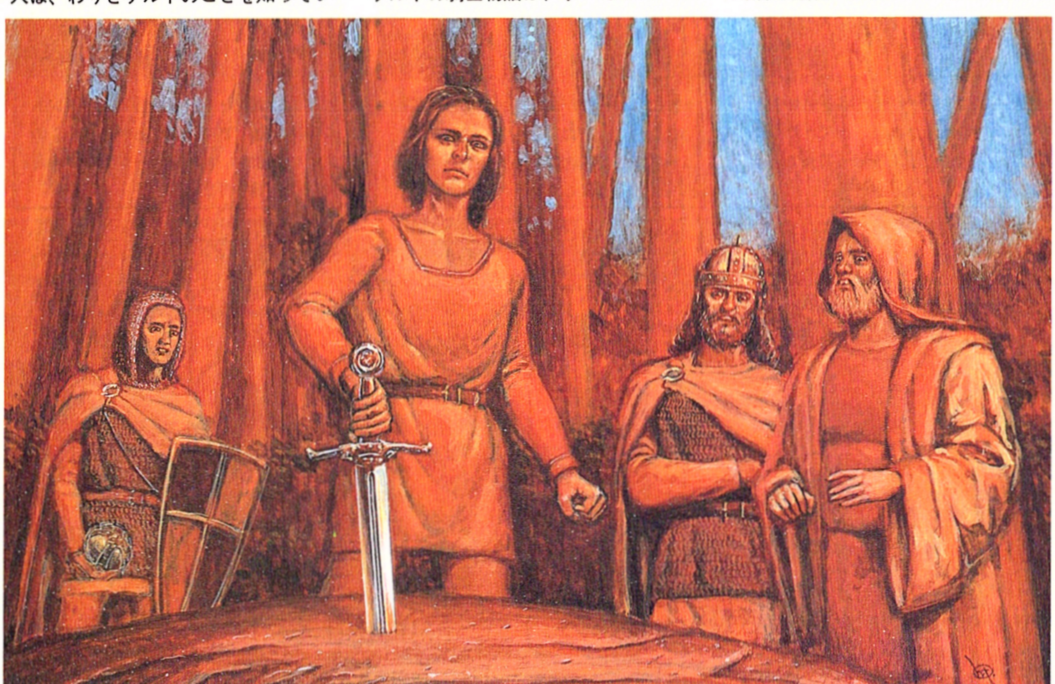
ＲＰＧだけじゃない、冒険小説だってそうだ。一本の剣をたよりに、邪悪な魔法使いを討ち倒す蛮族の戦士コナンの物語は、剣と魔法の物語の元祖だと言われている。アーノルド・シュワルツェネッガー主演で映画化されたから、知っている人も多いかもしれない。このコナンは、実はケルト人なんだ。それに天野喜孝（「えふえふ」のキャラ・デザインした人ね）の美しいイラストで評判になった、魔術師エルリックや赤衣の公子コルム・シリーズも、ケルトの伝説をモチーフに使っている。

第三は遺跡のことだ。テレビなんかでおなじみだと思うけれど、イギリスやアイルランドには、ストーンヘンジやストーンサークルなどといった巨石遺構がたくさん残っている。これは名も知れぬ先住民族が残した、太陽信仰の跡だと言われているけれど、ケルトはその信仰を受け継いでいるんだ。ケルトの主神は太陽神で、現在でも夏至になると太陽神に対するお祭りが行われている。こうした宗教行事は、昔はドルイドと呼ばれる神官魔術師階級が受けもっていたのだけれど、残念ながらそれは現在まで残っていない。

それから第四に、音楽や衣装などの民族的特徴がある。イギリス北部のスコットランドに伝わる、タータンチェックの衣装と、男がはくスカートのようなキルト、そして羊の胃袋から作った管楽器バグパイプ。『キャンディ・キャンディ』の最初のほうで、アンソニーがそんな格好をしていたのを、覚えているだろうか。こうした民族的特徴もケルトのものだと考えていいんだ。

それどころかパンクファッションだって、ケルトの伝統を現代に甦らせただけだと、わたしは思っている。古代ローマの人々は、対立民族の記録をたくさん残している。それを見るとケルトの戦士たちは髪をそったり、脱色したり、石膏で逆立てたり、顔じゅう極彩色のいれずみをしたりしていたと書かれている。ローマ軍は、その姿の異様さにおそれをなしたんだ。これはもう、パンクの世界だ。

妖精と騎士と魔法の民ケルト人。そのルーツを探ると、紀元前1500年ぐらいに今の南ドイツあたりに住んでいたことがわかっている。彼らは永い時間をかけてヨーロッパじゅうに広がったんだけど、他の民族に押し出されて、今ではイギリスとアイルランドにしかその伝統は残されていない。だからぼくらの旅の目的地は、その二つの島国ということになる。次回はまずケルトの騎士の世界にフライトだ。See You!



神話入門ガイド

ケルト伝承のガイドブックとしてお勧めなのは、筑摩文庫の『ケルト妖精物語』と『ケルト幻想物語』だ。アイルランドの伝承を詩人のイエイツが美しい文章にしている。アーサー王の入門書としては、岩波少年文庫の『アーサー王物語』がわかりやすい。どれも600円前後。

画像のことば

少年は見た。石中の剣に刻まれている文字を「我が名はエクスカリバー。大ブリテンを統べる王の、剣とならん」。期待と不安を胸に、少年は柄に手をかけた。その瞬間、それは手に吸い着くかのように抜け、剣は彼のものとなった。アーサー王誕生の瞬間の、物語である。

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYOⅡ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.18 ゆうぎしょうねんくらぶ



明日3月3日はひなまつり、でもって森高千里のコンサート。非実力派宣言をした今いち押しの実力派アイドルなのだ。さて今回のゲームボーイいち押しソフトは「クォース」かな!?



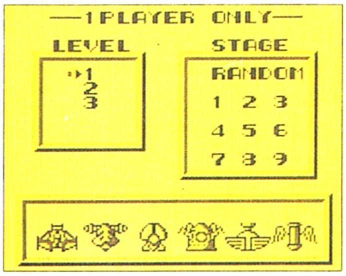
クォース

■コナミ
■3月16日発売
■¥3300(税込み)

テトリス的なるパズル!?

安全にいくか! 危険をおかすか? 高ポイントの分岐点がそこに

シューティング感覚でブロック消しに挑戦しよう



↑まずレベルとステージをセレクトしよう。次に下からブロックを発射するマシンを選んでスタートしよう

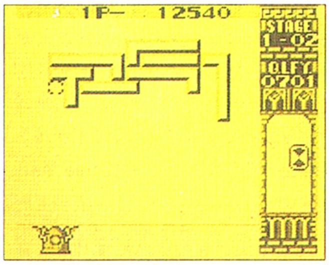
インベーダー気分でテトリスっぽいパズルのクォースをゲームセンターでしていたみなさん、これからはゲームボーイでできるようになりました。これはとってもデリシャスなできごとですナ。

初めてという人もいると思うので簡単にクォースを説明しておくと、画面上から落ちてくる15種類のブロックに、下から正方形のブロックを発射してブロックの形を正方形か長方形に変形させて、ブロックを消すのが目的のシューティングパズルゲームなのだ。

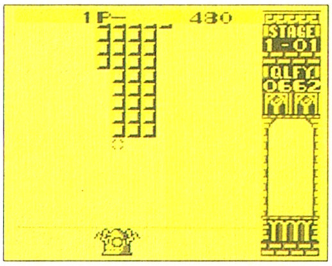
どこがパズルかというと、ブロックをぶつけてどのような形に変形させるかを考えるところがとてもパズル。

できるだけ大きな長方形を作ることが高ポイントのコツ。そのためにブロックが落ちるギリギリのラインまでブロックを積み下げて大きな長方形を作るんだけれど、ここがけっこうスリルなのである。ギリチョンででかいのが完成したときは快感！ また、25ピース以上一度にブロックを消すとアイテムが出現する。このアイテムを使えば、さらにプレイはしやすくなるので、その意味でも面積の広い長方形を作るようにしたい。

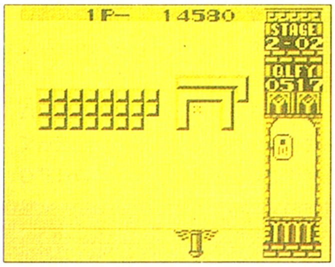
テトリスに飽きてきたキミを、クォースはふたたび中毒にしそうなのだ。



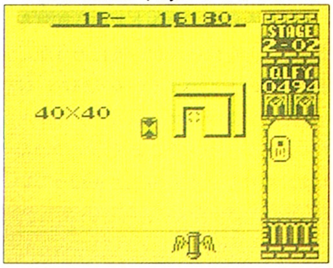
↑一見大きな長方形ができそうだが、じゃまなブロックがあるので、まずそのブロックを早めにとりさってから、でかいのを作るんだ



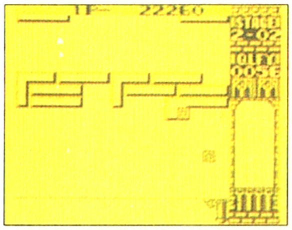
↑上からのブロックが全部姿を見せてからではおそいこともある。出てきたらどんどこどんとブロックを撃って長方形を完成させるんだ



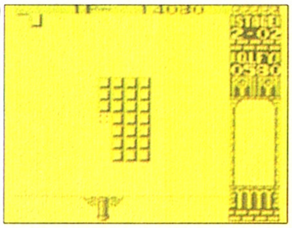
↑左のブロックが消えるまでは下へ移動しないので、そのストップしているタイムを利用して右のブロックを撃って長方形を作るようにしたい



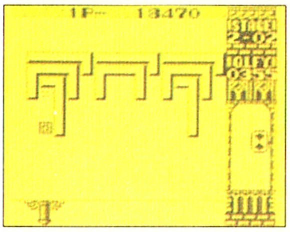
↑ブロックをたくさん消して高ポイントを獲得するとアイテムが出現する。このアイテムの使い方もステージクリアのためには必要なのだ



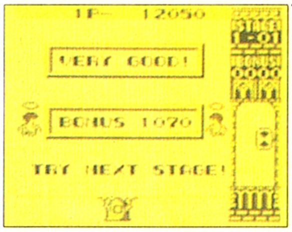
←一見いっきに消せそうなんだけど果して…



←ギリギリまでブロックを撃って大きくしたいネ

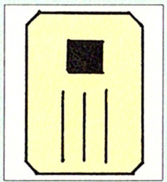


←3つのブロックごとに消してしまおう

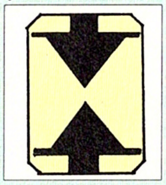


←ステージクリアするとボーナスポイントが！

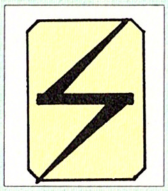
アイテム



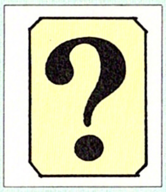
25ピースのブロックを消すと出現。このアイテムを使うと弾のスピードがアップするのだ。また目隠しを半透明にする



35ピース消して出現するこのアイテムは8秒間スクロールをストップしてくれる。これは利用頻度の高いアイテムなのだ



45ピース消して出現するこのイナズマは、画面内にあるブロックを一掃してくれる。危なくなったら使うと便利だ

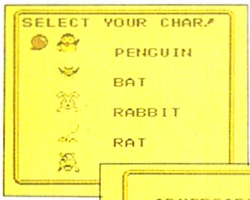


65ピースで出現する？マークは6つあるアイテムを選ぶことができるというスグレモノ。でもどれが選ばれるかはわからない



ペンギンくんWars vs
■アスキー
■3月30日発売
■¥3090(税込み)

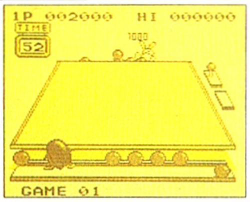
気分はドッヂボール
ペンギンくんを操作して、相手エリアにボールを投げこめ



←まずキミがプレイするキャラを選ぼう



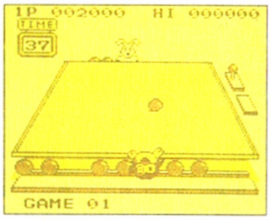
→続いて対戦相手が登場する。相手はうさぎ君だ



←相手にボールをぶつけている間に投げ込もう

相手にぶつけて倒すのがコツだ

テーブルをはさんでこちらにペンギンくん、向うに対戦相手の動物がそれぞれ5個のボールを持っているところからスタート。自分のエリアのボールを全部相手エリアに投げこんじゃうと勝ちとなる。でも、相手だって投げかえしてくるから、そのボールをかわしながら投げないとダメ。逆に相手にぶつけて失神させてその間にボールをぜんぶ投げてしまおう。



↑相手のボールに当たるとこういう目に合ってしまう。一定時間動けなくなってヤバイ!

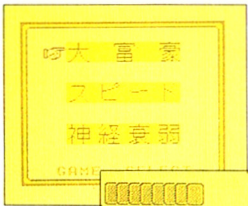


↑相手から2勝すると勝ちとなる。そしてボーナスステージへと進んでいくんだ

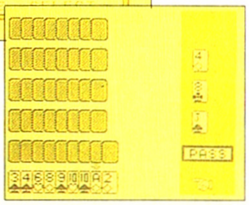


トランプボーイ
■パック・イン・ビデオ
■3月29日発売
■¥3090(税込み)

大富豪にやみつき
3種類のゲームからキミはどのゲームにチャレンジする?



←3つのトランプゲームから一つセレクト



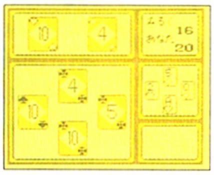
→大富豪のスタート。あまりいい手ではないゾ

大富豪への道は逸かに遠い!

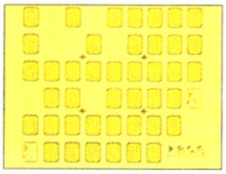
このソフトには「大富豪」「スピード」「神経衰弱」の3つのゲームがインプットされている。この中でも大富豪がなつかしくて、つい時間を忘れてやってしまった。ルールはカードの2がもっとも強く、以下1、K、Q、J、10、9…という順で3が最弱で、スタートの人が5をだしたら次の人は6以上の数字を出さなければならない。こうしてカードを出していって、早く手持ちのカードをなくしてしまった人の勝ちとなる。同じ数字だったら2枚でも3枚でもいっしょに出すことができる。このカードの出しかたと2より強いジョーカーの使い方そして相手との駆け引きがポイントだ。



↑上位2人と下位2人はカードを交換することになる


↑スピードはまさにカードが出すスピードが勝負だ!

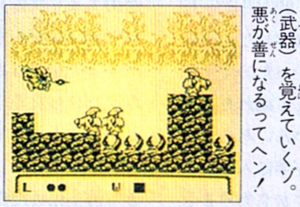

↑相手のカード4枚残して勝ちとなった!


↑おなじみの神経衰弱もなかなかおもしろいゾ

新作たっきゅー便

レッドアリーマー~魔界村外伝~

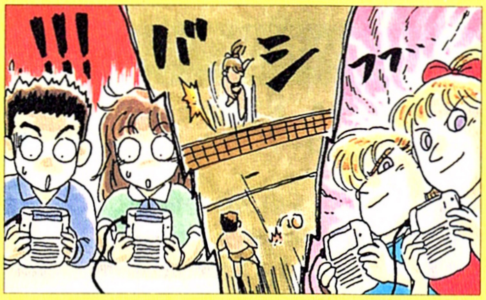
あの魔界村の悪役レッドアリーマーが思わず主役に抜てきされてあばれ回るアクションゲームなのだ。RPG的要素とグラフィックやフィールド対決ステージ、ミニステージなどいろんなステージがあって楽しませてくれる。ジャンプやホバリングなどのテクで進もう。


←成長すると新しい魔力(武器)を覚えていくゾ。悪が善になるってヘン!

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ビーチバレー奮戦記⑤



ポールとリンダがゲームボーイを立てた状態で、ボクのサーブとなった。あさみもちょっと緊張しているようだ。さて何をやってくるのかなと思いながら、ドライブサーブを相手コートにたたきこんだ。ボールがレシーブに回る。スライディングレシーブだ。レシーブの瞬間、アレ?って感じがボクの脳裏をよぎった。が、ボクはすぐリンダからのトスをアタックするポールのブロックに走った。

しかし、ポールはアタックしなかったのである。ポールがレシーブしたボールはリンダの頭上に上がり、リンダはそのままアタックしてしまったのだ。

ボクもあさみも何もできずにそのままボールの軌跡を見守った。

「なぜ?」とボクとあさみ。そのまま絶句。

ポールとリンダは満足そうな笑みを浮かべていた。

結局、そのセットはアメリカ側の変則の2段攻撃が冴えて、ポールたちがあっさりものにしてしまった。

2セット終わったところで、お互い休憩に入った。ボクとあさみは打ち合せに入った。後半、ポールのレシーブを見ていると、その瞬間に手首が(グラフィック上では手だが)クイっと動いてリンダの場所へコントロールしているように見えたとあさみに話すと、あさみもそう見えたといった。どうやら裏技を使っているようだ。

ボクはあさみに目で合図をした。

いよいよファイナルセットのスタートである。ポールがサーブポジションについた。と同時にボクとあさみがゲームボーイを立てた。

今度は、ポールとリンダの顔にさっと緊張が走った。

こんなゲームがほしい

最近なぜかパズルゲームブーム。で、パズルゲームって簡単にどこでもプレイできていいんだけれど、できればI本に1ゲームではなく、2～3本入っていてくれるとありがたいと思うのはボクだけではないはず。3本あれば飽きても他のができるから。



FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

先日、うちで豆まきをした時、興奮のあまり自作のヒラ坊のポスターの股間に豆をぶつけてしまいましたが、その後調子はどうですか？どうかなってたらあやまっときます。スミマセン。
（北海道・小笠原満吉・14歳）

▶いやー、絶好調ですよ。ぴんぴん。
（ヒラ坊）

こんにちは。へんしゅう部さん。本誌に直接かんけいないけど、うちはおもちゃ屋です。こんなことしってますか？ここにきて、メガドライブが異常に売れていることを。いなかのこの店で１週間に28台もうれた。ちなみにファミコン１台、ＰＣエンジン６台、ＰＣシャトル１台、ＰＣエンジンＳＧは０台、ゲームボーイは売りきれです。スーパー忍、ズーム、ゴールデンアックスは予約だけで売りきれ。必勝本さんももっとメガドラのページふやせば？やはり、メガドラのソフトはくそゲーが少ない（お○○○くんとスー○ーハイド○イドは別）ことが売りあげをのばしている理由ではないでしょうか。ちなみにうちのドラクエⅣの入荷数は60本、ソーサリアンは40本、ファンタシースターⅠは90本です。
（京都府・桐村博明・14歳）

▶どーもありがとう。全国のおもちゃ屋さんからの情報待ってまーす。
（マッキー）

vol. ４のＱサウンドの記事はよかった。同時期に発売された他誌のものとは内容の掘り下げ方がちがい奥がふかかった。この技術の社会的影響はドラクエやテトリスなどとはケタちがいに大きなものになると思うので定期的な追跡報告をしてほしい。
（新潟県・磯貝謙一）

▶聴覚によるゲーム性の追求というのはまだ未開拓の分野だと思います。それだけに不安な部分があるのも確かです。続報をお待ちください。
（ヒラ坊）

定価で買えば(6,800＋8,500＋8,400)×1.03＝24,411
（福岡県・山口工亜）

▶ビール２本＋おちょーし３本＋焼鳥５本＋湯豆腐が10回……とほほ。
（忍者根本）

受験生もたいへんだけど中２の僕だってたいへんなのだ。神奈川県は３月にア・テストというものがあり、高校進学が20％以上きまってしまう。どうしよう……。
（神奈川県・元万吉・14歳）

▶アチーブメント・テストのことですね。わたしとヒラ坊も神奈川県出身です。ヒラ坊は408点だったそうです。でもあんなもんだから、気にしないよーにね。人生なんとかなるわよー。
（マッキー）

こんなゲームがやってみたいって話です。「銀行強盗シミュレーション」プレイヤーは銀行強盗となり、厳しい警備と捜査網をかいくぐり、犯罪を成功させる。目的は都心の大銀行を襲って目標金額を手に入れて、無事に国外逃亡することだけど、初めのうちは手持ちのお金も少ないし、たいした武器も手に入らないので、地方の郵便局からちまちまと……。最初はプレイヤーは１人だけど、ゲームを進めていくうちに、スリの天才とか美人のサギ師とかが仲間になってくれたりして。おもしろいと思うんだけどどうでしょう。ＰＴＡから思いっきり文句がきそうだなあ。
（秋田県・ＹＡＭＡ∅３）

▶ほかにもこんなゲームがやりたいってアイデアがありましたらどーぞ。
（マッキー）

並びました。前日、夕方５：30から。１番の子たちは昼の３：00ごろからだそうで、私たちはその次でした。運良く、暖かだったんでよかったのですが夜明け前、雨が降りだしてぬれた人も多かったと思います。いろいろあったけど見事４番の整理券を手に入れました。でも許せないこととかもありましたよ。ちょっと長くなるのでここでは書きませんけど、ざけんなよ、ばかやろーでした。ちくしょーです。
（宮崎県・望月いおり・16歳）

▶それじゃ、ドラクエ関係どんどんいきます。はい次の方。
（ハルク）

みなさん、２月11日はどうでしたか？私は結果的には幸運にも手に入れることができました。買って早くも４日目なのにやる暇がなく、なかなか進みません。でも、みんな発売日に買いたい理由って何でしょう？私はほしいゲームがこのあとたくさんでるとか次週は忙しいとかいろいろ理由をつけていますが、本当のところはよくわかりません。好きだからとか早くやりたいとかなら純粋なのですが、苦労して買ったという事実がほしいとか、人より先にほしいなどの理由もうかんできて、私って歳のわりに変な奴なのかなって自覚しています。
（神奈川県・上沢咲子・社会人）

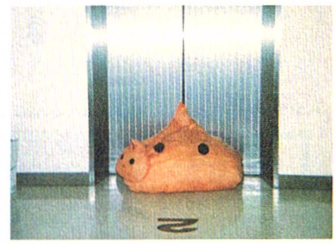
しかし、あそこまでして手に入れなくてはいけないとは、なんとなくかなしい。まあ、早くやりたいのはわかるけど、誰よりも早くといて自慢してやろーってやつはイヤダなー。面白いのはわかるけど、みんな本来の面白さをわすれてしまっているのかな？ま、そうでない人もいっぱいいるけど。ところで、タイソンがまけてしまった。なんとなくタイソンがカワイソウと思ったのは僕だけでしょうか？
（東京都・杉元寧二・18歳）

某誌で「ドラクエⅣが早く解けたら連絡してね。名前載せるから」なんてこと言っていた。一言いわせてください。そんなことして面白いのか！ドラクエを楽しめなくなるじゃねえか！あ、私としたことがついとりみだして。
（愛知県・やまおさ）

テレビで放送していたドラクエⅣ関連のニュースを見ていてマスコミの取材態度には腹が立った。ゲーム自体に対する不勉強もさる事ながら発売日に起きたひったくり事件など悪い面だけしか見ようとしていない。ゲームの紹介についてもシリーズ４作目だの、今まで何本売れただのありきたりの事だけで、肝心のゲーム自体の紹介はほとんどなく、パニックの一因であるＩＣ不足にも一切ふれない。とにかく取材態度はⅢの時と同じ、むしろひどかった。僕は見ていて無知なマスコミのためにまたもゲームが悪者にされているのではないだろうかという思いがした。それから、他人からおどしとったり、ひったくって手に入れた奴ら！お前らのような奴がいるからゲームが悪者にされるんだ。
（愛知県・尾関健一）

しもやけなおりました。ヒラ坊さんありがとー。
（新潟県・まと・みみい）

各局ともゲームに理解のある人があまりいなくて残念でした。そうなるとどうしても批判的になってしまうんですねえ。特にひどかったのが某日本テレビ。「わざと小出しにして人気をあおっているに違いない」とか「会社側はもうけばかりを考えて販売方法に何の配慮もない」などとぬかしていた桂小金治さんと岸部さん。特に昔、すぎやまこういち先生が作った曲を歌っていた岸部さん、ドラクエを侮辱するとはいい度胸してるじゃないですか。必本読者諸君！こんな短絡的な物の考え方しかできないような大人にだけはならないでください。
（愛知県・岡戸孝宏）



↑ドラクエⅣ発売日の前日に高校受験に受かったという葡萄猫さんから送られてきた子連れスライム(？)元気にしてますよ

なぜ、あんなにドラクエにこだわるのだろう。ほとぼりがさめてから安く手に入れるべきだと思うんですがどうでしょう？
（福岡県・江崎優）

▶ドラクエについていろいろな意見、ありがとう。次号もまたやります。３月16日(金)発売です。じゃ、また。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

★英単語200個を1日で丸暗記！
★世界史年表（約300項目）を1日で！
★漢字や理数の公式などは通学途中！
★定期試験なら一夜づけで十分！



通信指導システム

驚異の㊙暗記テク、遂に公開!!
「高校受験コース」と「大学受験コース」

お急ぎの方はお電話で！ 03-318-6111（受付：朝・9時30分～ 夜・8時（年中無休））

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてを
おしえましょう。



●監修
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

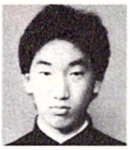
先輩からの熱き体験メッセージ！



山岡信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。



山田和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

難関、早稲田の壁を突破！

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜こんでいます。



高原有知
三愛高校
（豊沼中卒）

定期試験に大満足！

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。



牧野早江子
名古屋北高校
（名塚中卒）

やっぱり頼りになる暗記法！

なぜ、学校では試験のテクニックを教えもしないで、テストばかり受けさせるのか、それがとっても疑問だったの。そういうふうに感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ！

学力アップの 秘密がいっぱい!!

案内書無料！

「高校受験コース」・「大学受験コース」のどちらかを明記して左記へ。

●希望コース
●〒住所（フリガナ）
●氏名・学年
●電話番号

〒166
東京都杉並局
私書箱44号
日本進学指導センター
C297係
41円

〒166東京都杉並区成田東4-36-15
日本進学指導センター

SUPER GOLD（スーパーゴールド）

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



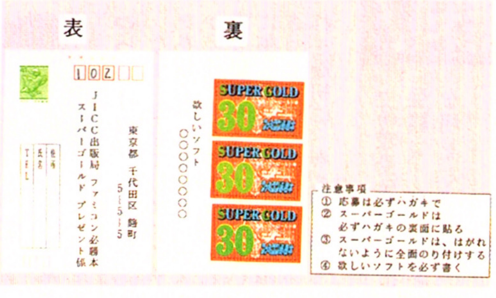
「G.S.M.1500シリーズ」（サイトロン）

2名



応募方法

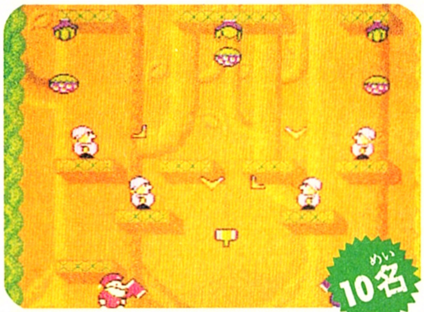
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは3月16日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.10の予定です。



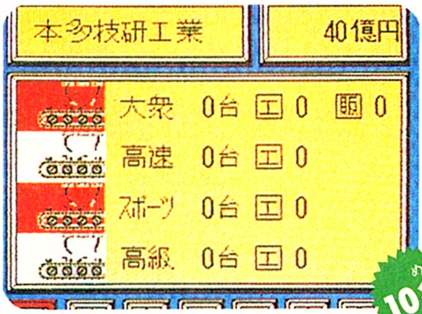


読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

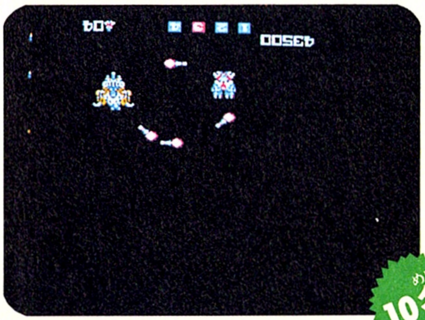
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。



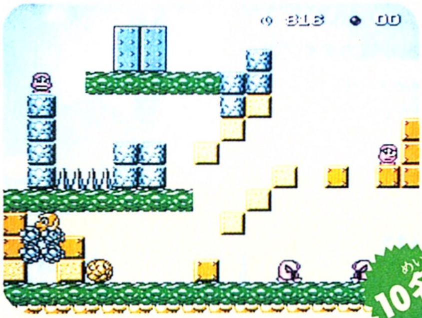
②ドンドコドン（タイトー）
10名



①プレジデントの選択（ホット・ビィ）
10名



④イメージファイト（アイレム）
10名



③モアイくん（コナミ）
10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、3月16日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'90Vol.10のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.2 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト1本

青森県・村上勝也　岩手県・井上一克　秋田県・尾崎賢一　宮城県・小島晶子　福島県・山口直也　茨城県・金田太郎　栃木県・日野由美　群馬県・田中丈二　埼玉県・加藤修一　千葉県・土屋武司　東京都・石川哲也　神奈川県・梅沢秀人　新潟県・柏木誠一　石川県・近藤幸子　山梨県・鈴木真弘　長野県・内田英昭　静岡県・宮本正紀　三重県・大村貴弘　京都府・手塚勝利　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・小林正幸　山形県・河村伸吾　茨城県・田辺克夫　栃木県・川崎謙治　埼玉県・竹宮直行　東京都・木村正則　富山県・深沢学　福井県・舟山和樹　山梨県・戸田裕二　愛知県・小野史彦　三重県・古川恭平　京都府・小池哲也　大阪府・松本和弥　兵庫県・本田正明　和歌山県・小寺康利　奈良県・早川明子　鳥取県・千葉順一　岡山県・岩瀬文男　広島県・宮下優太　徳島県・野口みな　他30名

★ほしいソフト3本

北海道・井ノ瀬達彦　青森県・上野雄司　秋田県・宇佐美利夫　山形県・新塚里美　茨城県・沢田智広　群馬県・伊藤秀昭　埼玉県・河井宏剛　東京都・松田一男　新潟県・小向正和　石川県・尾畑裕幸　福井県・大場裕二　長野県・中野和久　静岡県・浅田美奈子　三重県・中島俊介　大阪府・平井茂行　奈良県・金岡洋治　岡山県・田口賢一　山口県・石田政也　香川県・南部辰久　他20名

★キュービリオン貯金箱

北海道・今村明雄　千葉県・世田冬美　静岡県・佐山智美　京都府・中山輝明　宮崎県・矢崎徹　他5名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①アドベンチャーズオブロロ

宮城県・田中寛晃　福島県・大島之宣　東京都・塚田常義　長野県・佐瀬智子　愛知県・加藤達郎　和歌山県・村田俊一　兵庫県・日高利夫　徳島県・池田邦治　熊本県・松岡茂樹　大分県・深町和典

②わんぱくダック夢冒険

北海道・出水裕貴　秋田県・益田健弥　栃木県・井上修二　新潟県・林千恵子　岐阜県・野島佳吾　京都府・小室征夫　兵庫県・浅田敦子　広島県・長谷川哲也　愛媛県・中野光太郎　宮崎県・川崎勉

③囲碁名鑑

宮城県・藤田勇　埼玉県・相沢朋子　東京都・望月奈央子　富山県・久島豊和　滋賀県・小林真由美　大阪府・宮崎剛志　広島県・斎藤直之　山口県・古田博造　高知県・葉山真一　福岡県・北野顕義

④デッドフォックス

秋田県・山田裕志　群馬県・和久井伸晃　東京都・飯塚洋平　東京都・新井貞雄　山梨県・三沢誠二　愛知県・高橋邦治　奈良県・三枝雅則　岡山県・中原真澄　香川県・宮本孝央　沖縄県・和田純一

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

TELEPHONE　KENWOODより多機能電話機4種類、新発売！

春の進級、入学、就職シーズンに自分専用の電話を買ってしまおうって人。やっぱ買うなら留守電かコードレスホン、ぜいたく言って両方ついてるヤツって思ってない？　KENWOODではこの春新製品を4機種一気に発売するのでその紹介。

IS-M30は留守番電話。とはいってもる留守電機能以外にリリーフ機能やらイロイロついていながらにしてこのシンプルかつ美しい形。

IS-C55は小電力タイプ・コードレスホン。小電力とは小がついていながら微弱よりはずっとパワーがある。もちろんこちらも形には自信アリ。

IS-W03は微弱タイプ留守番機能付きコードレス・テレホン。相手の声がスピーカーから流れて居留守も使える相手選択機能や便利機能がいっぱい。

トドメはIS-W03型。小電力タイプ留守番機能付きコードレステレホンというそれだけでもぜいたくなくせに当然このスペースでは書ききれない多機能搭載。詳しく知りたい人はお店で聞くべし！



←IS-M30
¥26500(税抜き)
(ブラック／ホワイト)



←IS-C55
¥53800(税抜き)
(ブラック／グレー)



←IS-W03
¥42800(税抜き)
(ブラック／ホワイト)



←IS-W07
¥71000(税抜き)
(ブラック／グレー)

ALBUM　ドラクエⅣ

「交響組曲ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち～」が3月13日、発売される。

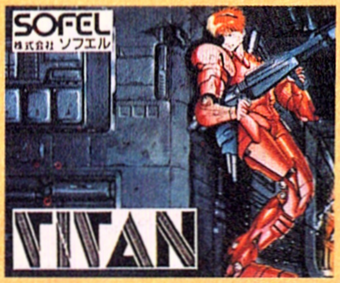
作曲・編曲・指揮はもちろんすぎやまこういち。演奏はNHK交響楽団。CD・カセット・LPとも2枚(2本)組で、¥3500(税込み)。オーケストラヴァージョン(60分)とオリジナルヴァージョン(40分)が収録されている。アポロン音楽工業より。



↑指揮をするすぎやまこういち。ドラクエの音楽といえば必ずこの人



CAMPAIGN　タイタンよろしく



ソフエルより8月に発売を予定しているリアルタイムアクションゲーム、「TAITAN～タイタン」のキャンペーンとしてオリジナルテレカを100名にプレゼントするよ。

応募は4/30までにハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、〒101　東京都千代田区外神田3-11-2　ロックビル　㈱ソフエル「タイタンプレゼント必本係」

EVENT　イベントがある！

「テレビゲーム・スクランブル'90」が今月末、東京・名古屋・大阪の3ヶ所で行われる。参加企業はアイレム㈱・㈱アスキー・サン電子㈱・㈱ジャレコ・㈱タイトー・データイースト㈱・㈱ナムコ・㈱ハドソンの8社。当日は各社のブースでTVゲームが楽しめるのはもちろんイベントも行われる予定。

3月27日、東京・恵比寿の第3ファクトリー。10：00～17：00

3月29日、大阪・MIDシアター・TCN・ひょうTAN。10：00～17：00

3月31日、名古屋・名古屋市中小企業振興会館吹上ホール。10：00～17：00

往復ハガキで郵便番号・住所・氏名・年齢・学年(職業)を記入の上、〒162　東京都新宿区揚場町1-3　グロリアビルサン電子㈱・H係に送ること。3/20まで。

CAMPAIGN　メディアリングより

家庭用ゲームソフト初参入の株式会社メディアリングより3月16日に発売されるPCエンジンソフト「倉庫番WORLD」のキャンペーンが行われる。

して各社からいろいろ出ているけれど、この「倉庫番WORLD」は20面ごとに1つの国を舞台に繰り広げていくという今までの「倉庫番」にはなかった工夫がされているから単調なパズルゲームでも飽きずにプレイできるぞ。

で、このキャンペーンは「倉庫番WORLD」の100面と200面のパスワードをハガキに書いて送れというもの。

景品は100面のパスワードを書いた人の中から毎週10名にテレホンカードを、200面を書いた人の中から毎週10名に消費税も計算できるカード電卓を。

宛先：〒107　東京都港区赤坂7－5－47　U&M赤坂ビル2F　メディアリング「メディアリングサービス係」

応募〆切は5月10日の当日消印有効。



CINEMA 映画

ミクロキッズ



「ミクロキッズ」はG・ルーカスのSFXチームILMの出身者であるジョー・ジョンストンの監督デビュー作だ。主演は「ゴーストバスターズ2」「バックマン家の人々」で注目度No.1のコメディアン、リック・モラニス。世界一の大ボケ天才科学者であり良き父親としても愛嬌を見せるウェイン・サリンスキー博士役を演じる。

サリンスキー博士（リック・モラニス）は、あらゆる物体を260分の1に縮小してしまう"電磁物体縮小機"の発明にぼっとう中。しかしこの素晴らしい研究も学会ではモノ笑いのタネにされ、妻（マーシャ・ストラマン）からはダメ亭主の烙印を押される始末。ある日、博士の留守中に子供たちが打った野球のボールがマシンにぶつかり未完成だったマシンが作動し始めた。そうとは知らずにボールを拾いにきた4人の子供たちはミクロ化光線を浴びてしまう。そこへ帰宅した博士はそこで起こったことに全く気づかず、アリンコよりも小さくなった子供たちをゴミと一緒に庭へ捨ててしまう…。

花に集まるミツバチは恐怖の大怪鳥、隣家のパパが捨てたタバコの吸いさしは落下する隕石。ミクロ化すると見慣れた日常もこんなにおもしろい!?



公開データ

ミクロキッズ　ワーナー・ブラザース配給　3月10日公開　監督：ジョー・ジョンストン　脚本：エド・ナハ　トム・シュルマン　出演：リック・モラニス、マット・フリューワー

VIDEO ビデオ

コクーン2

養老院で死を待つばかりの生活を送っていた老人たちが、エイリアンとの交流によって不老不死の力を手に入れる。そして永遠の命を得るため、彼らの星アンタレスへと旅立っていった…。そんな前作に続いて、ふたたび地球へと帰ってきたエイリアンと老人たちを描いたのがこの「コクーン2」だ。

SFをベースとしながらも、老人たちの愛、友情、生きようとする姿、あるいはエイリアンとの心のふれ合いといったヒューマニズムを主に描いているのが、このシリーズの特徴。SFXを駆使した人間ドラマは、新しいタイプの映画として話題を呼んだ。



老人たちを乗せたUFOが、アンタレス星へと飛び立ってから5年の歳月が流れた。海底に数体だけ残していったコクーンを救出するため、ふたたびエイリアンたちが地球へとやってくる。地球をあとにした6人の老人たちもいっしょに。親友や孫との再会を喜び、それぞれの地球ライフを楽しむ彼ら。一方、救出作業を進めていたエイリアンたちは、コクーンのひとつが海洋研究所にひきとられてしまったことを知る。研究所ではコクーンを切断し、中きら出てきた生命体（エイリアン）の観察に入っていた…。

前作の主要キャストが、そっくり再登場。またSFXも、前回に続いてジョージ・ルーカスのILM（インダストリアル・ライト＆マジック）が担当している。続編としての色合いがこいこの作品は、前作を見てから楽しむのがオススメ。永遠に地球をさるべきかどうか、ふたたび決断をせまられた老人たちは…？

発売データ

コクーン2遥かなる地球　3月2日　CBS／FOX　15,700円（税抜）監督：ダニエル・ペトリ　脚本：スティーブン・マクファーソン　出演：ドン・アメチー、ウィルフォード・ブリムリー　'88・米

「テレカ情報局」

藤田芳子・カネボウ

まだ冬だというのに、一足も二足もお先に「水着ギャル・テレカ」の特集をしちゃうのだ。

まずトップ・バッターは、88年カネボウのキャンペーン・ギャルとして鳴らした藤田芳子嬢。大胆な水着の胸元のVゾーン、バランスの取れた豊かな肢体が、男心を刺激する。今年のパリ・コレクションではもっと大胆に切れ込んだ水着が話題だった。今年の夏は期待できそうだね。



←カネボウ〈110-36381〉

中沢初絵・日本旅行

「この足の上げ方がいい！」と、4年前に日本中のテレカ・コレクターを驚喜させた、有名なテレカ。いわば水着ギャル・テレカを業界に知らしめた1枚なのだ。発行当初は初絵嬢が新人アイドルとして期待されていたことなどから、評価額も上昇したが、今では評価も低迷してしまった。

→日本旅行〈110-6335〉



日本旅行をはじめとする旅行社では、毎年夏になるとこうしたカードを発行している。今年ももうすぐ、水着ギャルの季節がやってくる。生きのいいカードを見かけたら要チェックだぞ。

南西航空

沖縄を舞台にして飛び回る南西航空が、キャンペーン・ギャルを起用して製作。すらりと伸びた長い足。こんがり焼けの肌。青い空とエメラルドの海。どれもこれもが最高。

こうしたマイナーな（？）キャンペーン・ギャル・テレカを専門に集めるコレクターも結構いる。



←南西航空〈330-8713〉

菅原マリア・東レ

東レの「水着専門モデル」というこの子の肩書きには違和感を感じる。キャンペーン・ギャル慣れしていないと見え、肌の色が白くて、それがまたセクシーだ。こういう写真は冬に撮影するものなので、これでいいのだ。表情も素人っぽく、こういう女の子が好きだという読者も多いだろう。



←東レ〈110-43160〉

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました―　テレカサンシティー

1	日本丸(NTT版・エラー)	〈50〈250-000〉〉	15万円
2	酒井法子・渚のファンタジー	〈110-25662〉	9.8万円
3	大西結花・GORO	〈110-27387〉	6万円
4	酒井法子・ザテレビジョン1周年	〈ホワイト加刷〉	5.5万円
5	大西結花・ドラゴンマガジン	〈ホワイト加刷〉	4万円

1	南野陽子・浅田飴	〈ホワイト加刷〉
2	大西結花・童貞物語4	〈ホワイト加刷〉
3	酒井法子・オールライト	〈ホワイト加刷〉
4	浅野ゆう子・JJ	〈ホワイト加刷〉
5	宮沢りえ・川崎重工	〈ホワイト加刷〉

大西結花カードが上位にある1番の理由は、ここの店長殿が結花のファンだから。彼女のカードを専門に集めている人は、1度店長と顔なじみになって相談してみるといい。もしかしたらとっておきの1枚を君に譲ってくれるかもしれない？「日本丸」というNTT版が久々にプレミアムの上位に顔を出したが、これはエラー・カードという特殊なカードで、マニアが買い求めたそうだ。〒175 東京都板橋区赤塚1-20-13　TEL03-979-1370

TV テレビ INFORMATION

4月改編期近づいて映画番組のラインナップが充実。ビデオライブラリーが増えて嬉しいね。今のうちにビデオテープをまとめ買いしておこう！

話題作が多い春の映画番組。その放送されるまでのシステムとは？

4月の改編期も近づいてきて、テレビはそろそろ特別番組ウィークに突入する。そんな特番のなかでも、人気映画を放送することがこの時期もっとも効果があるとされているんだ。今回は、テレビで映画が放送されるシステムをリポートしてみた。

映画には劇場公開権、ビデオ化権、テレビ放送権といった権利があるんだけど、テレビで放送する場合、この放送権というのを買ってこなければならない。すべてパッケージ商品となっている放送権は、だいたい20作から30作の映画がひとつになっている。値段は10億円前後ということだが、人気映画1本におまけが付いてくるというのが現状のようだ。

買ってきた映画は、①翻訳、②トリミング、③カット、④吹き替えの手順でテレビ番組用に作りなおされる。まず最初におこなわれる翻訳作業には、約3週間かかる。会話をほぼオリジナルに近い形で台本にしなければならない。トリミングとは、横に長い映画の左右を切ってテレビサイズにすること。これは番組ディレクターがやる場合が多いけど、最近では映画監督やカメラマンが自分でテレビ用にトリミングするケースも増えてきているようだ。

映画を放送時間に合わせるためのカット。ストーリーに影響しないように細かいカットをするのが常識だ。もともと劇場映画では、20分弱のフィルム1巻を何回もとりかえて放映するため、それぞれの巻の始めと終りに無意味な風景などが入っている。まずそこからカットしていくんだ。そして最後に声優のキャスティング。声優が不足していると言われる今、少ないなかから異和感のない配役をしなければならない。

500万人の人が見れば大ヒットと言われる劇場映画。それに対してテレビの場合、視聴率10%を約1000万人とするとだいたい1500～2000万人は見ていることになる。テレビの映画普及に対する貢献度は大きいと言えるだろう。



↑3／25(日)「ゼイリブ」テレビ朝日系 PM9：02～10：54



↑3／21(水)「アーノルド・シュワルツェネッガー・ゴリラ」ＴＢＳ系 PM9:00



↑4／1(日)「ロボコップ」テレビ朝日系 PM9：02～



↑3／24(土)「マッドマックス サンダードーム」フジテレビ系 PM9：02～

NEWS ニュース

新 魔神英雄伝ワタル2
新作アニメが3月スタート

ＰＣエンジンやファミコンにもなった「魔神英雄伝ワタル」のアニメ新シリーズが3月9日(金)からスタートする。「ワタル」はＲＰＧの世界を基本としたゲーム性の強いアニメだ。多彩な異世界、アイテム探しの旅。そして4～5話ごとにクライマックスを迎える展開。そんな前作の魅力がそのまま2にひきつがれている。

今回舞台となるのは創界山の遥か上空にあるという星界山。星界山は創界山を明るく照らす星々にエネルギーを与えている。その星界山が魔界の使者ドワルダーに支配されたため創界山は闇に閉ざされてしまった。一方現実世界、公園で友だちと遊んでいた戦部ワタルの前に金龍（龍神丸）が現われた。そして龍神丸から創界山に異変が起こっていることを聞いたワタルは再び創界山へ。そこで聖龍妃様から不思議アイテムをもらって、ワタルは龍神丸と共に星界山を目指して飛び立った。

龍神丸はよりパワフルな新星龍神丸に、戦神丸や夏鬼丸、空神丸も次々パワーアップしていくそうだ。早くその勇姿が見たいね。



←ワタルたちの後ろに見えるのが星界山だ。七つの星界はドワルダーの手下が支配している。

放送データ

魔神英雄伝ワタル2　3月9日～　毎週金曜　日本テレビ系　PM5：00～5：30
原作：矢立肇（サンライズ）監督：井内秀治　製作：サンライズ　ＡＳＡＴＳＵ
声の出演：田中真弓、林原めぐみ、他

PROGRAM 番組

〈ファミッ子大集合〉
テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

3/2 最新ソフト情報は「忍者龍剣伝II」(テクモ)、「仮面の忍者花丸」(カプコン)。攻略塾は「ドラゴンクエストIV」(エニックス) を予定。

3/9 最新～は「パワープレイザー」(タイトー)「スーパーチャイニーズランド」(カルチャーブレーン)。攻略塾は「悪魔くん」(バンダイ)。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉
テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

3/6 先取りコーナーは「アームド・Ｆ」(パックインビデオ)、「バルンバ」(ナムコ)。情報コーナーはサイドアームの3～8面のボス攻略法。

3/13 先取り～は「スーパー大戦略」(マイクロキャビン)。情報～は倉庫番ＷＯＲＬＤの超難度攻略法だ。

3/4 日曜洋画劇場「スナイパー」
テレビ朝日系 PM9：02～11：24
監督：ロジャー・ヤング　原作：ロバート・ラドラム '88・米

3/8 ミクロキッズメイキング（仮）
フジテレビ　深夜1：40～2：10
《奇想天外なＳＦＸ映画「ミクロキッズ」制作秘話を紹介》

3/8 独占！グラミー賞スペシャル
テレビ朝日　PM11：30～深夜1：25
出演：ドン・ヘンリー、ビリー・ジョエル、ポーラ・アブドゥル、他

3/10 ドラマ・スペシャル「ケイコ・アイシテル」
ＴＢＳ系　PM2：00～2：54《本物の最新ロボットがドラマに登場。ロボット開発に夢をふくらませる青年の姿を描いたドラマ》

3/10 ゴールデン洋画劇場「ターゲット」
フジテレビ系　PM9：02～10：54
監督：アーサー・ペン　出演：マット・ディロン '85・米

3/15 木曜洋画劇場「ナインハーフ」
テレビ東京系　PM9：02～10：54
監督：エイドリアン・ライン　出演：ミッキー・ローク '85・米

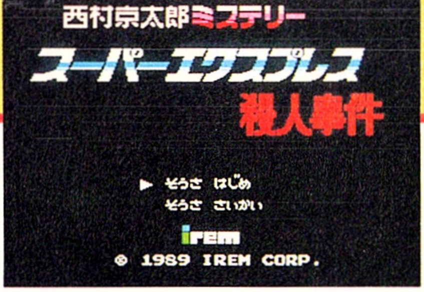
3/16 金曜ロードショー「Ｖビジター・宇宙からの訪問者」
日本テレビ系　PM9：00～10：52
監督・脚本：ケネス・ジョンソン
出演：マーク・シンガー '83・米

NEW SOFT STREET

ひなまつりだ!!

イエーイ！ストーンズ見てきたもんねー。ミックもキースもかっこいかったもんねー。イッツ・オンリー・ロックンロールだかんねー。さーて、オイラもバッキバキでいくぜー。今回の目玉はＦＣ業界の春の新作見本市を忍者根本と作山が取材。まだ元気な新作がずらずらずらとでてくるずら。そいから、お！ＦＣ初のＲＰＧコンストラクションものがクエストから。ちょっとだけ期待してみたりするけど…。では読んでみて！





／アイレム／3月2日発売／￥6500(税抜き)

MURDER IN THE SUPER EXPRESS

西村京太郎ミステリー スーパーエクスプレス殺人事件





アドベンチャーゲームを形容する言葉に、「小説のような」とか「小説感覚で進む」とかがある。アイレムの新作アドベンチャーは西村京太郎ミステリーシリーズの第2弾だ。推理作家の大物による原作が、物語に小説っぽさを、たっぷりと盛り込んでいるに違いない。

シンデレラエクスプレス車内で殺人事件が…

あなたは亀井刑事、警視庁のキレモノだ

主人公、つまりプレイヤーがつとめる役は警視庁捜査一課の亀井刑事だ。たまたま、連続殺人犯の護送のため、東京から大阪に出てきていた亀井刑事。大阪府警に立ち寄った彼の耳に入ってきたのは、女性の死体が新大阪で発見された、というニュースだった。

殺人現場は新幹線の車内だった。東京発新大阪行ひかり323号、シンデレラエクスプレスのツイン個室に、若く美しい女性の死体が横たわっていた。明らかに他殺だった…。

彼女の死因、現場の様子などをチェックすることから亀井刑事の任務はスタートする。無事に謎を解けるだろうか…



←何だと？ 殺人事件だ？ とりあえず、新大阪に直行するしかないわ



←これが殺人の現場。ここで今後の捜査の下ごしらえを整える

目に止まったものをすべて頭にも留めておく

モンタージュやデモがイカス

ゲーム進行上のコマンドやそれに関連したシステムは特に目新しい点はない。ただ、時々表示されるイメージグラフィックやデモ、さらに、モンタージュ画面など、目を見はるシーンがいくつかおりこまれている。

情報や手がかりを集めるのは、このタイプのゲームにおいては重要なテーマだ。ねちっこくからみあう数多くの事がらを、うまく自分なりにまとめることが、亀井刑事になりきる最良の手段だ。目を使って、頭を使って、そして刑事の特権をうまく使うのがカギよ。

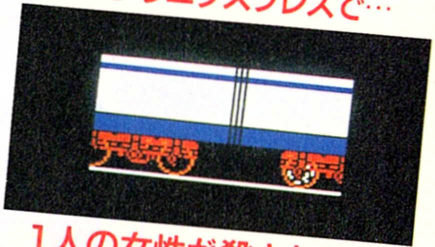


→シンデレラエクスプレス内の断面図イメージ。このタイプのグラフィックが見て考える要素をアップさせる



←警視庁本部に戻ると、報告コマンドを使用できることがある。これによって新たなる情報へのステップを作る

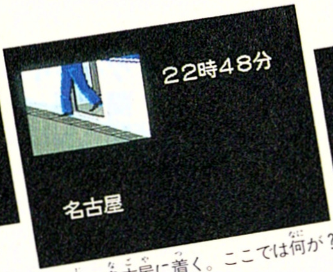
シンデレラエクスプレスで…



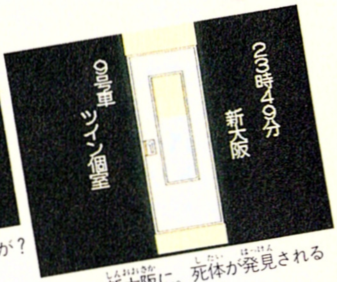
1人の女性が殺された…



↑エクスプレス最終は東京を出発…



↑11時に名古屋に着く。ここでは何が？



↑そして新大阪に。死体が発見される



／サンリツ電気／6月発売予定／価格未定

PEEPAR TIME

ピーパータイム

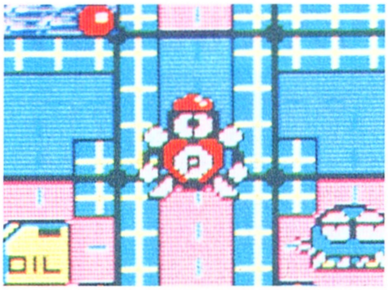


昔、みんなでやったよねェ。チクタクバンバンとか水道管ゲーム。今でも、パーティーグッズとして重宝されてると思うけど、そんなゲームがファミコンで登場する。

それがこのサンリツから発売される「ピーパータイム」だ。みんなでワイワイやって楽しめるってわけじゃないけど、1人でやるのもオツなものかもネ。

前進あるのみ!!のパズルゲーム

人の指図は受けない!! 頑固野郎パレット君



←これが主人公パレット君。猪突猛進。もう少し融通がきいたらねェ

このゲームではプレイヤーは主人公であるパレット君を操作することはできないんだ。パレット君はとにかく前進ばかりをしてしまう突撃クンで、道があるところならどこまでも進んでいっちゃって、止まろうとはしないんだ。海があればそのままドボン、敵がいてもそのまま特攻なんて無茶をする。だからプレイヤーは道のパネルをうまく組み合わせてパレット君を導いてやらなくっちゃいけないんだ。ステージでは鍵を取って、ゴールにたどりつくのが目的なんだけど、動かせるパネルは青いものだけと決まっているし、画面ではステージの一部しか表示されないので、敵をよけながらゴールまで行くなんて一筋縄ではいかないぞ。

全50ステージ。パレット君の受難は続く

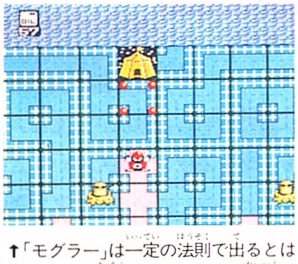
ミョーなヤツらが パレット君の邪魔をする

パレット君の旅は50ステージにも及ぶ。もちろんタダで進んでいけるワケはない。敵がステージ上をウロウロしているんだ。敵の種類は全部で5種類。道に沿って動くのが「モケモケ」。道に関係なく移動する「フワフワ」。道に突然穴をあけて出現する「モグラー」。これら3種類はパレット君が捕まるとミスになってしまうんだ。あとの2種類は「ペンシル」と「ペンキ」って言ってさわってもミスにはならないけど、それぞれ道タイルのパターンを書きかえたり、色をぬりかえたりしてうっとうしいことこの上ない。こいつらは画面外でもうろついているから、あると思ったパネルの色やパターンが変わって立往生なんてことにもなってしまう。

そんなハードなステージだらけの50面を一気にやってしまうなんてキツいよネ。だから、もちろん5面ごとのエリアクリア後のデモにはパスワードも出るから安心だ。



↑「フワフワ」と「モケモケ」。ぶつからないように道をうまく作れ



↑「モグラー」は一定の法則で出るとは言っても、予測してさけるのは大変



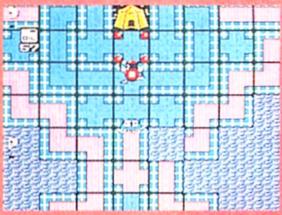
↑5面ごとのエリアクリア画面。このあとはパスワードが出る

パレット君を誘導せよ!

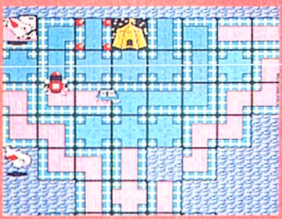
こういったゲームは口で説明されるより、実際に見たり、やったりした方が早いモノ。下の面は本当に簡単なんだけど先へ行くともっと複雑で素早い誘導が必要になってくるんだ。



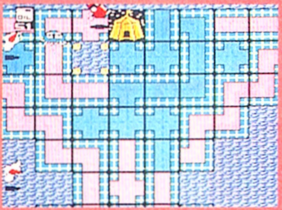
←まずは鍵を取るんだ。ここでは真っすぐ進めば取れるけど、面が進めば鍵を得るのに一苦労



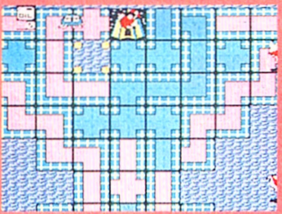
←三叉路にぶつかると左右どっちに行くかはランダムだ。本当に気ままなヤツなんだから



←ゴールの手前のパネルがあっては入れないから、まずはこれをどけるためにカーソルを合わせて



←そのパネルをどけたあと、その位置にすぐ下の十字パネルにカーソルを合わせて移動させると



←ハイ、道ができてゴールにたどり着きましたとサ。でも先の面はこんなお手軽にゃいかないゾ

新作ゲーム発表会

春から夏にむけて出てくるゲームたち！どれもこれも元気いっぱい

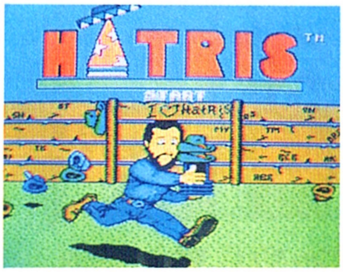
さる２月14日、巷ではバレンタインデーだったこの日、東京・池袋で、ＣＳＧの新作発表会が開かれた。今回参加したメーカーは、43社、ファミコン、ＰＣエンジン、メガドライブ、ゲームボーイの新作がずらりと並んでいた。その中には、見たことも聞いたこともない本当の新作ゲームや、開発途中のゲームもあって、とても活気があったように思う。ここでは、その中から、注目のソフトをピックアップしてみた。多少写真の写りが悪いが、許してほしい。では、これから春から夏までの赤ちゃんをちょっと見てみよう。

まずはパズルゲーム、ハットリスにはじまるファミコンパズルの嵐

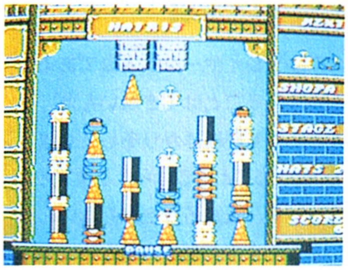
ハットリス

■BPS　■発売日未定
■価格未定　■ファミコンカセット

ＢＰＳは、テトリスの第２弾『ハットリス』を出品していた。未だに人気があるテトリスだが、このハットリスもブームになるのだろうか？　ルールは、上の２つの穴から落ちて来る帽子をだんだんに積み上げていき、同じ帽子を５つ積むと、その縦のライン（帽子）が消えるというしくみだ。ただ問題なのは、上から〝２つも〞同時に落ちて来るので、１列そろっても、その左右の列はメチャクチャにちがう帽子が積もってしまう。ナカナカのクワセモノだ。グラフィックも、色使いがとってもハデになっていて〝赤さ〞を感じないぞ。



←ハットリスのタイトル画面だ。パジトノフ氏が帽子を追いかけてるコミカルな絵だ。ソビエトっぽさはまったく見えない



←これがプレイ画面。シルクハットや三角帽子、ウエスタンハットまでありますね。まーとにかくハデになりましたね

ぱたぱたパニック

■バリエ　■7月発売予定
■￥5980　■ファミコンカセット

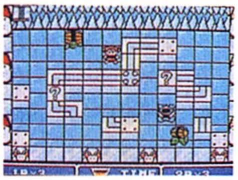
バリエの『ぱたぱたパニック』は、モーゼの十戒が記されているアークを求めて主人公が迷路の中を突き進むパズルアクションゲームだ。画面を見た感じでは「平安京エイリアン」や「ボンバーマン」に似た感じがした。ステージも奈良、月面など、いろいろあったぞ。



↑ぱたぱたパニックのプレイ画面。１面はなぜか大仏が…

ぱられるワールド

■バリエ　■発売日未定
■価格未定　■ファミコンカセット



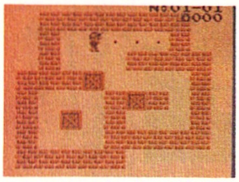
←パラレルワールド。タルをしょったカメなどが敵キャラの、ちょっとヘンで面白いパズルゲームだ。２人プレイでも楽しめるんだ

バリエのもう１つのパズルゲームは、２人プレイが可能な、『ぱられるワールド』。異次元に迷いこんでしまった主人公が、元の世界に戻るために道を作って行くというストーリーで、ブロックを押して進むタイプだ。

ゲームボーイも負けてはいない！とくい技のパズルだぜ！

倉庫番２

■ポニーキャニオン　■8月発売予定
■￥3000　■ゲームボーイ



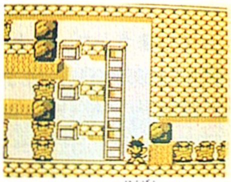
←ガールフレンドを、宇宙人にさらわれてしまい、そのためにロケットを買う決心をしたカタすけ君。男の夢は大きくなくちゃやっぱ

ポニーキャニオンのＧＢ用ソフト『倉庫番２』は、主人公がロケットを買うために、倉庫番のバイトをするというとんでもないストーリーだ。今まで通りのルールなので、コンスタントに楽しめるソフトではある。

ピットマン

■アスク講談社　■5月発売予定
■￥2980　■ゲームボーイ

アスク講談社もＧＢ用のパズルゲームを出品したぞ。敵をよけつつ進んでいくこのゲームは、『ピットマン』という名前で登場。一見「ロードランナー」っぽい。でも、面白さはこちらの方が上って感じがしたし、親切なモードがいくつもあった。全100面に及ぶ面はきっと楽しめるだろう。



↑ピットマン。人間にもどしてもらうために進むんだって

※画面は開発中のものです。

シミュレーションは、お馬がお好き！ この2本で明日は大丈夫！

勝馬伝説

■日本物産　■4月発売予定
■¥8000（税抜き）　■ファミコンカセット



←タイトルにちゃんと、黒鉄ヒロシと入ってます。楽しく予想して楽しく勝ちましょうね。バックアップでデータはOKです



←お馬が走っている所。どのソフトもここは同じなんですね。でも明日の生活がかかっている人も…　そんな人いないって！

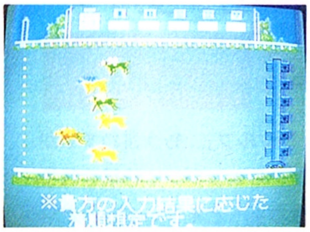
競馬予想ソフト２本中の１本はこれ、日本物産の『勝馬伝説』。この手のソフト（言い方が悪くてすみません）は、お兄さんやお父さん以外は使わないんじゃないかな。それにしてもこのソフトには、いたる所に黒鉄ヒロシのコメントが入っていて、おカタい感じがほとんどしなかった。そして、予想のレベルもA・Bと分かれていて、かなり細部のデータまで入れられるようになっている。これによって、本格的なシミュレートができるようになったのだ。本気で買おうか？

ゲートイン

■ケイアミューズメントリース　■発売日未定
■価格未定　■ファミコンカセット



←こちらはゲートイン。こっちの方がどちらかというと本格的に予想しているかもしれない。予想屋の愛用ソフトになるか？



←この馬が走っているシーンはやっぱり同じですね。もう言うことなしってやつですか。下のメッセージにちょっと注目！

もう１本は、ケイ・アミューズメントリースより出品の『ゲートイン』だ。

このソフトも、競馬予想シミュレーションで、競馬場・レース・距離・コース・馬場状態・出馬数とデータを打ち込んでいくのだ。実験結果が、70%の正解率ということなので、ナカナカ信頼できるかもしれない。『勝馬』と『ゲート』に同じデータを入れて、ちょっとためしてみるのも面白い。最近はOLやアベックも行くという競馬、やっぱり勝たなきゃつまらないよね。

負けたってくやしくないぞ！ このソフトで必ず明日は勝ってやる！

関ヶ原

■トンキンハウス　■発売日未定
■価格未定　■PCエンジンHuカード



←関ヶ原の石田三成出陣のシーン。こんなグラフィックが次から次へと出て来るのには感動した。光栄とタメをはるか？画風も古風で雰囲気バツグンだ

ＰＣエンジンのシミュレーションもがんばっている。この『関ヶ原』は、その名の通り、関ヶ原の大決戦を再現したゲームだ。石田三成や、徳川家康が質の高いグラフィックで再現されている。ＭＡＰ画面や、戦闘のシーンも秀逸で、かなりの期待ができる。ただ、まだ開発中なので、もう少し先になりそうだ。

MANIACプロレス

■ハドソン　■5月25日発売
■¥6500（税抜き）　■PCエンジンHuカード



←本格プロレスシミュレーションとはよく言った。とにかく迫力があった。作山の期待する一本である。早く出ないかなー

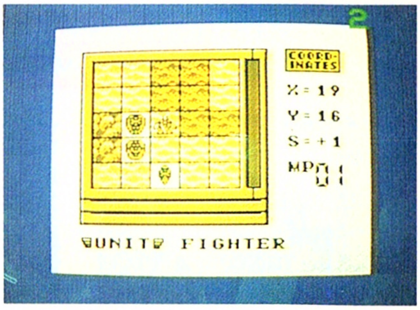
ＰＣエンジンもう１つは、なんとプロレスのシミュレーションだ。１度はプロレスを捨てた男が、プロレスを真の格闘技にするためにカムバックする、という具合にかなりドラマ性のあるストーリーだ。グラフィックも、ダイナミックなアクションシーンがいくつも用意されており、見ごたえのあるものになっているぞ。

とにかく、話の盛り上がり方が上手で、のめり込む度合が非常に高いゲームだ。プレイしていて、本当にハマってしまって、ずーっと動かずに遊んでしまった。

パワーミッション

■バップ　■発売日未定
■価格未定　■ゲームボーイ

バップが発表したゲームボーイソフトは『パワーミッション』とタイトルされたシミュレーションゲームだ。以前あった「海戦ゲーム」よりは、「大戦略」などにより近いタイプと言えよう。空中・海面・海中が戦いの舞台となる。対戦が可能である。



↑対戦型シミュレーション。バトルシーンでは、３Ｄにきりかわって、ミサイルがとぶぞ〜！

NECは危険な香り!?シューティング3連発でぶっぱなせ！

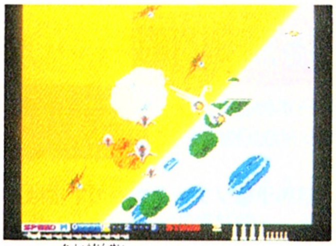
アフターバーナー

■NECアベニュー　■発売日未定
■価格未定　■PCエンジンHuカード

これから紹介するPCエンジンのシューティングは、どれもNECアベニューのものだ。3つともよく出来ているので驚かされる。まずはアフターバーナーから紹介しよう。知ってると思うが、このゲームはアーケードからの移植で、MDでも電波新聞から出る予定だ。このPC版もMDにひけを取らない（失礼）ほどの出来で、移植度は最高だったぞ。



↑アフターバーナーであります。出来は最高、MDにもひけはとりません

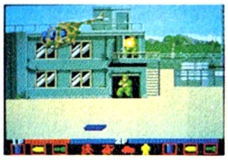


↑ま、多少音声にザラつきはありますが…。回転のスムーズさは圧巻！

オペレーションウルフ

■NECアベニュー　■発売日未定
■価格未定　■PCエンジンHuカード

「オペレーションウルフ」。もう言わずもがなの面白ゲームがPCエンジンに移植される。パッドでの操作はちょっとキツいかな、と思いきや、これがなかなかやりやすい。グラフィックもキレイだし、完成度は高いものに思えた。



↑オペレーションウルフだ



↑✚キーでどこまで行くか？

ダウンロード

■NECアベニュー　■発売日未定
■¥6800　■PCエンジンHuカード

最後に紹介するのは、オリジナル物で、エアバイクで突き進む『ダウンロード』だ。最初に、武器を2つの中から選択してからスタートするのだ。プレイしてみたが、かなり面白かったぞ。期待してくれ。



↑ダウンロード。高速だぞ



↑敵キャラもバンバン出ます

ウィップラッシュ

■セガ　■4月発売予定
■価格未定　■メガドライブ

MDには、『ウィップラッシュ』というシューティングが出品していた。ほかに、写真は取れなかったが、〝ダーウィン〟が出ていたのだ。これからのMDシューティングは春満開だ。



←ウィップラッシュのタイトル。Rタイプっぽい感じがする？



←中はギュンギュンのシューティングでした。自機のデザインがちょっとヘン？

アドベンチャーとRPG！力を合わせりゃ千人力!?

カルメン・サンディエゴを追え！世界編

■パックインビデオ　■3月下旬発売
■¥7200　■PCエンジンCD-ROM

パック・イン・ビデオのPCエンジンのアドベンチャーゲーム、『カルメン・サンディエゴを追え！世界編』は、主人公が探偵で、謎の男カルメン・サンディエゴをつかまえる話だ。このゲーム、実はCDロムで、バリバリのサウンドが、いたる所に入っているぞ。



←グラフィックが独特のゲームです。アイコンが気がきいていてスムーズです

じゃじゃ丸撃魔伝

■ジャレコ　■発売日未定
■価格未定　■ファミコンカセット

ジャレコは、じゃじゃ丸シリーズの新作『じゃじゃ丸撃魔伝』を出品していたぞ。前作「じゃじゃ丸忍法帳」とはうって変わり、リアルタイム・アクションゲームになった。全体MAPを移動して、要所要所のダンジョンや村に入るというスーマリ3タイプだ。



←じゃじゃ丸がふんどうのムチをふり回すゲーム（アブないってば）根本さんがほしがった

ボードゲームでちゃぶ台をひっくり返せ！でも、なかよく遊ぼうね

キャッスルクエスト

■ハドソン　■6月発売予定
■¥5800　■ファミコンカセット

今回のハドソンは、ＰＣエンジンがメインだったが、ファミコンも何点か出品していた。

将棋やチェスのように、交互に１手ずつ駒を動かして、相手のキングを倒せば勝ちになるこの『キャッスルクエスト』は、マニュアル・セレクト・クエストモードにゲームが分かれているのだ。マニュアルモードは、キャラクターや遊び方を教えてくれる。セレクトモードは、24のＭＡＰから１つを選んで１人または、２人で遊ぶモード。そしてクエストモードは、コンピュータと対戦し、24のＭＡＰを征覇して行くというものだ。魔法なども使えてたりして、とっても楽しそう。ちょっと気になるゲームになりそうだ。

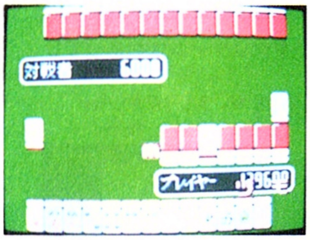


←これは期待が大きいキャッスルクエスト。待ってる価値はあると思うあんまり目立たなかったけど…

ニチブツマージャン

■日本物産　■発売日未定
■¥5900　■ファミコンカセット

“大人の麻雀”の日物から、とうとうファミコンの麻雀が登場する。このゲームには、３つのモードがあって、麻雀道場、パズルゲームＯｈ！牌ピ～(なんだこりゃ)、麻雀Ｇメンの３つのゲームが遊べるのだ。麻雀道場は、本格的勝負の２人麻雀。牌ピ～は(ナンかヘン)牌を使ったパズルゲーム、麻雀Ｇメンは、アドベンチャーゲーム仕立になっていて、２つのシナリオを選べるのだ。ファンにはうれしい話だよね。



←ノーマルな画面で安心安心。ちなみにＧメンでは、相手に勝たないと情報が入らないというとんでもない設定になっている

ものまね四天王

■パックインビデオ　■発売日未定
■価格未定　■ファミコンカセット

ものまね界のスターたちを集めてボードゲームを楽しんでしまえ、というのがこの「爆笑スターものまね四天王」だ。サイコロをふってキャラクターを進めていく、すごろくタイプのゲームだが、リアルネームのスターたち「コロッケ」「ビジーフォー」「シミズアキラ」「クリタカンイチ」の四天王たちをセレクトして遊べるのがイイ。イベントなどでは、もちろん芸やものまねなどを行う。最終的には多くのファンを得て、スターになるのだ。



←実名スターを使ったボードゲーム。どんなものまねを見ることができるんだろうか？

発表会が終わって、僕たちみんなが思うこと

最初の所でも言ったが、今回の参加社数は43社。これを多いと感じるか、少ないと感じるか、みんなはどう思うだろうか。少なくとも、こういった形で、こういった発表会が開かれるのは、みんながそれだけ新作の情報を知る機会が多くなるということだ。さらに、作品を見る目を養ってもらえればと思って私たちは今回のショーを特集した。

さて、話は変わるが、みんなどのゲームが印象に残ったかな？「ドラクエⅣ」が発売になり、各メーカーは、これから夏にむけてビッグタイトルを用意している。ここで紹介できなかった作品の中にも、注目すべきソフトはたくさんあった。タイトルだけを上げても、「インセクターＸ」(ホットビイ)「最後の忍道」(アイレム)「ネクロスの要塞」(アスク講談社)「獣王記(ファミコン版)」(アスミック)「レッドアリーマ魔界村外伝」(カプコン)「ファイナルブロー」(タイトー)「ダブルドラゴン(GB)」(テクノスジャパン)「ドラゴンファイター」(トーワチキ)「バルンバ」(ナムコ)「上海Ⅱ(PC)」(ハドソン)「パワーイレブン」(ハドソン)「ヴェイグス」(ビクター音楽産業)(以上順不同)などなど目を見張るものばかり。これらのゲームたちが世の中に出て来た時、君たちは易しくまた、厳しく見つめる必要がある。わくわくドキドキしながら待っていてほしいな。

レポーターは作山、撮影は忍者根本でした。それではまた…。

魔天童子

■クエスト　■7月6日発売予定
■¥6500（税抜き）　■カセット

ファミコン新メーカーの〝クエスト〟から、コミカル横スクロールアクションが出ることになった。名前は「魔天童子」だ。
ある日、童子（主人公ね）が飼っていた犬のドドンパが突然話しはじめた！「童子よ、私はなんと天上界の神犬なのだ。そしてお前は、天上界の王子。今こそ炭冥王が支配してしまった天上界を取りもどす時だ。さあ行くぞ！」と、言うわけでイキナリゲームは始まってしまうのだ。童子は、全5ステージを、犬のドドンパと共に進んで行くんだけど、このドドンパは、呼ぶと、自分の囲りの敵をどんどん倒していってくれるのだ。ただ、強い敵に攻撃されてしまうと、ライフメーターがへって、最後には死んでしまうので注意しよう。途中には、鈴風という女の子のやっているアイテムショップで買い物が出来るんだ。でも、この鈴風ちゃん、時々ニュースキャスターもしてるんだよ。楽しい雰囲気のゲームだね。



←いきなり変身しちゃうドドンパ。神犬だ

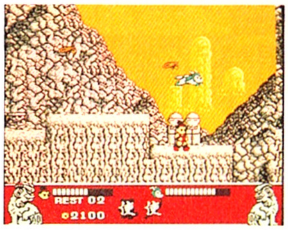


➡スタートの時に出るＭＡＰ画面。面白いね

ちょっと古風なアクションゲーム登場！



←ドドンパと共に炭冥王を倒すのだ！でも、それまでの道のりは遠く険しく敵の攻撃もハンパじゃなくキビシイぞ。背景がこってるなあ…



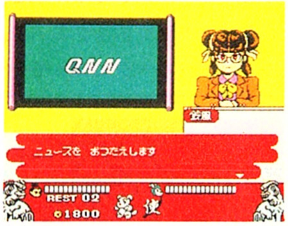
←とにかく元気なドドンパ。ぴゅんぴゅん飛び回るカワイイやつなのだ。でも強い敵や、玉を出してくる敵にやられるとダメージをうけるからね



↑進んで行くとイキナリ出る女の子



↑実は店屋の鈴風ちゃんだぜ



↑でもってＮＣまででしてしまうんだな

ダンジョンキッド

■クエスト　■7月13日発売予定
■¥6500（税抜き）　■カセット

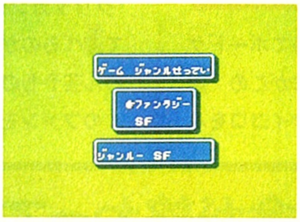


クエストの2作品目は、なっなんとっ！自分でＲＰＧが作れてしまうソフトだっ！この「ダンジョンキッド」は、ファンタジーとＳＦのどちらかの画風が選べ、また、敵キャラ、アイテム、呪文まで自分で作れてしまうソフトなのだ。タイプは、３Ｄダンジョンタイプなのだが、もちろんマップも作れるぞ。
早い話、このゲームは君たちが作るゲームってとこかな。ソフトの中には、初め、サンプルゲームが入っているので、ちょっと遊んでみよう。きっと作る参考になるはずだ。遊び終わったら、今度は自分で作る番だぞ。プレイヤーのキャラや仲間（２人）を、いくつかのパターンから選ぶ。名前も、君が自由につけられるんだ。そして、アイテムや武器、モンスターも作るんだけど、すべてアイコン操作で簡単にホイホイッと出来ちゃう。モンスターの名前も、好きな人、嫌いな人の名前をつけられちゃうんだ。でも発売は、もうちょっと先なので、ほんの少しガマンしてまっててね！

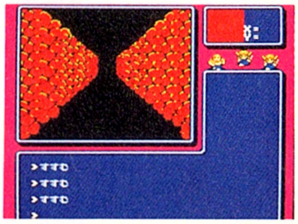
メイキング・オブ・RPG!?



↑最初のメッセージ画面



↑ＳＦとファンタジーから選択する



↑ファンタジーのダンジョン画面だ



↑宿屋のメッセージをかえてみたぞ



↑ＳＦの戦闘画面だ。右と見くらべて



↑こっちはファンタジーの戦闘画面だ

リトルマジック

■データイースト　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

剣と魔法のシミュレーションゲーム！

剣と魔法の支配する世界。森や草原が広がり、青々とした湖には船が浮かんでいる。そんな世界の中を、戦士、僧侶、魔法使い、武闘家などのキャラクター達が動き回り、戦い続けている。

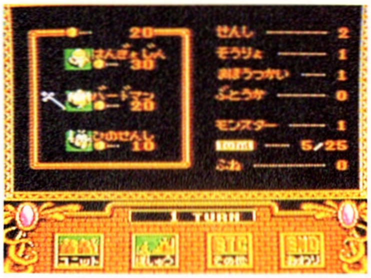
——と、こう書くと、いかにもＲＰＧの世界を説明しているようだが、そうではない。この夏データイーストから発売される、『Little Magic』は、そんなファンタジー世界を舞台にした、れっきとしたアクション・シミュレーション・ゲームなのである。前述のキャラクター達以外にも、半魚人や炎の戦士、バードマンなど、いかにもファンタジー世界のシミュレーションらしい個性的なキャラクター達が登場する。

アクション・シミュレーションであるからして、戦闘は当然のように対戦アクションで行われる。コンピュータ相手の時ももちろん、友達相手の２人対戦プレイの戦闘は、かなりの盛り上がりがあるかもしれない。友達と対戦する前に、たっぷりと腕前を磨いておくにこしたことはない。

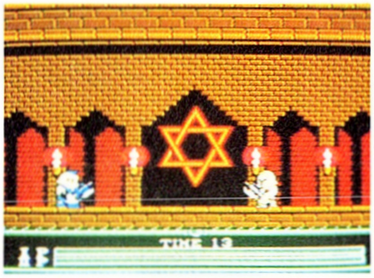
シナリオは全部で10本以上。もちろん、それぞれが別個のマップ上で展開される。コンピュータ相手に１人でじっくりと楽しむことも可能だし、友達と２人でワイワイと対戦することも可能だ。なにしろ、数字臭さがないこのゲーム、シミュレーションが苦手な人でもすんなりと飛び込めそうな雰囲気を持っている作品だ。



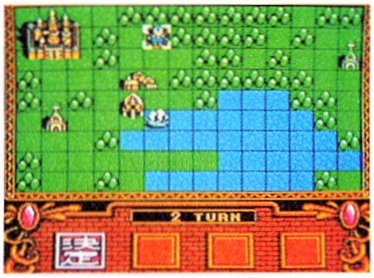
←マップ画面。四角に区切っている枠線さえなければ、ＲＰＧのフィールドよう。だと言っても信じる奴がいそうだ…



←仲間にするキャラクター達を選択し強い戦力になってくれそうな奴らだ



←これが戦闘シーン。対戦はアクションで行われるんだ。マップ全体の戦況はとりあえず忘れて戦おう！



←さあ、カーソルを合わせてユニットを配置しよう。実際に戦闘が行われる以前に、自軍を有利に持って行け！

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

ドラクエ過ぎてもいろんなことある

こんにちわ、３日間寝食を忘れてドラクエⅣにはまってしまったジョイです。

せっかく手に入れたドラクエⅣをローリングストーンズのマリーナ席チケットと交換してしまったマイクじゃ。アイワズボ〜ン、インナクロスファイハリケエ〜ン！

ハイ、おさえておさえて。ってことで、一番知りたいのんがドラクエⅤのことなんだけどお。

うむ、わたしはサ〜ティスファ〜クシィオンなのじゃ。……ま、いいかあ。ドラクエⅤね、うん、ちょっと興味深い話があるはある……。

じらさないでスパッと言っちゃいなよお。当然企画はもうスタートしてるんでしょ。

ま……堀井雄二氏周辺で、打ち合わせは始まっているようだ。でだ、先に聞いてもらいたい業界の噂なのだが、ファイナルファンタジーⅣ、シムシティ、この２タイトルがだ、当初はスーパーファミコンのタイトルとして発売されるということだったのだが、じつはファミコン用に開発が進んでいるらしい。

えっ!?　てことはドラクエⅤもファミコン版でって可能性も……。

とも思われたのだが……やはりドラクエⅤはスーパーファミコンでいくっ！　という発言をエニックスのプロデューサー千田氏がもらしたらしい。やはりドラクエⅤはスーパーファミコンで決まりっ！と考えて良いだろう。

……それだけ？　もったいつけといて……。

それだけじゃ……気に入らない？　そう、んじゃ次のネタいってみよう。この夏に一気にもりあがるハンディ液晶ゲームの話じゃ。

各メーカー、液晶の確保にやっきみたいね。

うむ、かつてのＬＳＩ確保合戦と同様の状況が液晶市場で持ち上がっているらしい。月産100万台を目指すゲームボーイ、追いかけるセガ、ＰＣ、リンクス、液晶の価格もガンガンはねあがっておる。

しょえー、もう液晶ゲーム戦争は始まっている!?

で、いったい後発ハードはいかなるソフトを発売してくるのか……？

リンクスはアタリゲームを中心に100〜200タイトルくらいのゲームを発表するらしいね。アーケードで人気だったガントレットとかね。

さらに、セガでは同社の人気ゲームを移殖してくるだろう。ファンタシースターやフラッシュポイントあたりが有望だな。ＰＣはコンパチ機なので今まで通りの開発をひたすら続けて行くだろう。あとはサードパーティがどう動くか？　だ。ゲームボーイもテトリス以降の超目玉が欲しいところだし、今後も激変が予想される。要注目じゃ！

Schedule 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3月				
2日	C	ヘビーバレル	データイースト	¥5800
2日	C	西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	¥6500
2日	C	プレジデントの選択	ホットビィ	¥9800
9日	C	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500
9日	C	ドンドコドン	タイトー	¥5900
9日	C	モアイくん	コナミ	¥4800
16日	C	怒III	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
16日	C	イメージファイト	アイレム	¥6500
16日	C	仮面の忍者・花丸	カプコン	¥5800
23日	C	バルダーダッシュ	データイースト	¥4900
23日	C	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン	¥6800
23日	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	¥7500
30日	C	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ	¥8500
30日	C	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800
30日	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800
4月				
6日	C	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
6日	C	ディープダンジョンIV	アスミック	¥6500
6日	C	デジタルデビルストーリー 女神転生II	ナムコ	¥7800
13日	C	クォース	コナミ	¥4900
13日	C	ゴッドスレイヤー	SNK	¥7600
20日	C	ファイアーエムブレム	任天堂	¥6000※
27日	C	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	¥8400
下旬	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
下旬	C	黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説	日本物産	¥8000(予)
下旬	C	なんてったって‼ベースボール	サン電子	¥5900
	C	パワーブレイザー	タイトー	¥5900
5月				
25日	C	燃えろ／柔道うおりゃーず	ジャレコ	¥5600
中旬	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
下旬	C	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
下旬	C	ゲートイン	ケイ・アミューズメントリース	¥9800
	C	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900(予)
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
6月				
中旬	C	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
	C	ピーパータイム	サンリツ電気	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	AD＆Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800(予)
	C	キャッスルクエスト	ハドソン	¥5800
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
7月				
7月6日	C	魔天童子	クエスト	¥6500
7月13日	C	ダンジョンキッド	クエスト	¥6500
上旬	C	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800
中旬	C	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900(予)
中旬	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
下旬	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	Might and Magic	学研	¥8500(予)
	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ぱたぱたパニック	バリエ	¥5980
	C	幻獣創世記	日本物産	¥5900(予)
	C	ゴルゴ13・イカルスの謎	ビック東海	未定
	C	水島新司の大甲子園	カプコン	未定
	C	リトルマジック	データイースト	未定
	C	忍者らホイ／	アスキー	未定
	C	パラメデス	ホットビィ	未定

発売日未定

	種類	ゲーム名	メーカー	価格
	C	シャンカラ	アイ・シー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	コンバットゾーン	BPS	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路	エポック社	未定
	D	アーディス	アスク講談社	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	タイタン	ソフエン	¥5900
	C	KAGE	ナツメ	未定
	C	ベースボールファイター	バップ	未定
	C	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	未定
	C	獣王記	アスミック	未定
	C	孔雀王2	ポニーキャニオン	未定
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
	C	株式道場パートII	ヘクト	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6200
	C	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ドラえもん	エポック社	未定
	C	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
	C	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
	C	マージャンGメン	日本物産	¥5800
	C	ドラゴンファイター	トーワチキ	未定
	C	役満天国	任天堂	未定
	C	パジャマヒーロー	カプコン	未定
	C	ストリートファイター(仮)	カプコン	未定
	C	井出洋介名人の実戦麻雀II(仮)	カプコン	未定
	C	日本一の名監督	アスミック	未定
	C	鳳凰伝説	ヒューマン	¥5900(予)
	C	アーカムの謎	ジャレコ	未定
	C	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ	未定
	C	BLOCK OUT	テクノスジャパン	未定
	C	水滸伝・天命の誓い	光栄	未定
	C	ジャックと豆の木	アスミック	未定
	C	忍者クルセイダーズ	サミー工業	未定
	C	千代の富士の大銀杏	フェイス	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名		
3月15日	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
3月16日	クォース	コナミ	¥3300※
3月16日	フリップル	タイトー	¥3090※
3月21日	ペンギンランド	ポニーキャニオン	¥3090※
3月23日	フラッピースペシャル	ビクター音楽産業	¥3300※
3月24日	SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
3月29日	トランプボーイ	パックインビデオ	¥3090※
3月30日	ペンギンくんウォーズ	アスキー	¥3090※
3月下旬	スペースインベーダー	タイトー	¥3090※
4月6日	かこむん蛇	ナグザット	¥3090※
4月13日	SDルパン三世	バンプレスト	未定
4月16日	クイックス	任天堂	¥2600※
4月27日	デッドヒートスクランブル	コピアシステム	¥3300※
4月27日	天神怪戦	メルダック	¥3500※
4月27日	ポパイ	シグマ商事	¥3500※
4月27日	サッカーボーイ	エピックソニー	¥2980※
4月下旬	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300※
4月下旬	バットマン	サン電子	¥3400※
4月下旬	スヌーピー	ケムコ	¥2980※
4月	プロディア	トンキンハウス	¥3000※
4月	パズルロード	ビック東海	¥2980※
4月	四川省	アイレム	未定
4月	ファニーフィールド	SNK	¥3090※
5月中旬	レッドアリーマ 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
5月	コスモタンク	アトラス	¥3500※
5月	ボクシング	トンキンハウス	¥3000※
5月	あやかしの城	セタ	未定
5月	ロックンチェイス	データイースト	¥3300※
6月下旬	バリーファイア	東映動画	¥3200※
6月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
6月	パワーミッション	バップ	未定
6月	カードゲーム	ココナッツジャパン	¥3400(予)
7月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
7月	ギャザーズ	ビック東海	未定
7月	倉庫番2	ポニーキャニオン	¥3090※
7月	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	¥3500※
8月	サイドポケット	データイースト	未定
8月	アフターバースト	メサイヤ	¥3000(予)
9月	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
10月	ダイズ	ケムコ	未定
未定	キャデラックII	ヘクト	未定
未定	プロレス	ヒューマン	¥3500※
未定	パステル	ナツメ	未定
未定	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	¥3090※
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	ドラゴンスレイヤー1	エポック社	¥3090
未定	モンスターメーカー	ソフエル	未定
未定	ボンバーボーイ	ハドソン	未定
未定	冒険野郎	サミー工業	未定
未定	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	未定
未定	バルーンファイト(仮)	任天堂	未定
未定	ピットマン	アスク講談社	¥2980※
未定	石道	アスキー	未定
未定	大海戦	トンキンハウス	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月2日	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000
3月2日	シティハンター	サン電子	¥6300
3月3日	スペースインベーダー・復活の日	タイトー	¥5900
3月9日	サイバーコア	アイ・ジー・エス	¥6700
3月10日	ゴールデンアックス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月16日	スーパーダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
3月16日	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月16日	倉庫番WORLD	メディアリング	¥5400
3月23日	アームドエフ	パックインビデオ	¥6700
3月23日	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	¥6200
3月24日	ファイナルゾーンII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月27日	奇々怪界	タイトー	¥6600
3月30日	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月30日	BE BALL	ハドソン	¥5200
3月30日	ドロップロックほらホラ	データイースト	¥5900
3月30日	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	¥5800
3月30日	カルメンサンディエゴを追え／世界編(CD-ROM)	パックインビデオ	¥7200
3月下旬	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
4月3日	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
4月6日	魔動王グランゾード(SG対応)	ハドソン	¥6500
4月6日	サイコチェイサー	ナグザット	¥5800
4月13日	上海II(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
4月13日	パワードリフト	アスミック	¥6900
4月20日	将棋修行初段一直線	ホームデータ	未定
4月27日	青いブリンク	ハドソン	¥5800
4月27日	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月下旬	デスブリンガー(CD-ROM)	日本テレネット	¥7200
4月下旬	CYBER CITY OEDO 800(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
4月下旬	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	¥5500
4月下旬	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500
4月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
5月25日	マニアックプロレス	ハドソン	¥6500
5月中旬	麻雀学園MILD東間宗四郎登場	フェイス	¥7980(予)
5月中旬	これがプロ野球'90	インテック	¥5800
5月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
5月	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
5月	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	未定
6月下旬	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500
6月	キックボール	メサイヤ	¥6000
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
7月下旬	これがプロ野球CD(CD-ROM)	インテック	未定
7月	バットマン	サン電子	未定
7月	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
9月	スプレンテッドサーガ(仮)	メサイヤ	¥6500(予)
未定	関ヶ原	トンキンハウス	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	サイレントデバッカーズ	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	イメージファイト	アイレム	¥6800(予)
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	ボンバーマン	ハドソン	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	はにい・おんざ・ろーど	フェイス	未定
未定	F1サーカス	日本物産	未定
未定	脱出(仮)	日本物産	未定
未定	デビルクラッシュ	ナグザット	¥6300
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	うる星やつら(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ウルトラボックス(CD-ROM)	東宝	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月2日	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥6000
3月3日	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6800
3月9日	エアダイバー	アスミック	¥6800
3月16日	重装機兵レイノス	メサイヤ	¥6200
3月20日	アフターバーナーII	電波新聞社	¥6900
3月23日	ファイナルブロー	タイトー	¥6800
4月上旬	ダーウィン4081	セガ	未定
4月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
4月下旬	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
4月	ファンタシースターIII	セガ	未定
4月	ウィップ・ラッシュ	セガ	未定
5月	サイバーボール	セガ	未定
5月	バトレイバー	セガ	¥6000
5月	バットマン	サン電子	未定
5月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
5月	TELTELまあじゃん	サン電子	¥5800
5月	エクスプロードスター	メサイヤ	¥5500(予)
6月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
6月	サンダーフォース3	テクノソフト	未定
6月	マイケルジャクシソンズムーンウォーカー	セガ	未定
7月上旬	インセクターX	ホットビィ	未定
7月	ヘルファイヤー	メサイヤ	¥6500(予)
8月	火激	ホットビィ	未定
未定	フェリオス	ナムコ	未定
未定	ムーンサンダー	セガ	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	スーパーモナコGP	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	DJボーイ	セガ	未定
未定	E-SWAT	セガ	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定
未定	ゼロウイング	東亜プラン	未定
未定	鮫／鮫／鮫／	東亜プラン	未定
未定	大旋風	セガ	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●ホットビィの新作は「パラメデス」とタイトルされたパズルゲーム。上方より落ちてくるダイスを撃って役を作るシューティング＋パズルといった内容です。

●ファミコン新参入メーカー〝クエスト〟から、RPGコンストラクションキット「ダンジョンキッド」とアクションゲーム「魔天童子」の発売が決定。詳しくは125ページを御覧ください。

●東芝EMIから発売が予定されていた「坂本龍馬」は、残念ながら発売中止になってしまいました。新たな作品を期待しましょう。

●セガでは、アーケードで人気のあった「ダーウィン4078」のシリーズとして、「ダーウィン4081」の発売を発表。4月上旬発売予定です。

●光栄の歴史ＳＬＧシリーズ、ＦＣ版の第４作は「水滸伝・天命の誓い」に決定しました。

●アスミックから発表された「ジャックと豆の木」はスクロールタイプのアクションゲーム。童話〝ジャックと豆の木〟のストーリーを下敷きにしたゲームです。

●メサイヤ初のゲームボーイソフト「アフターバースト」はアクションパズルゲーム。通信モード利用の２Ｐ対戦可能。

●ゲームボーイ「バリーファイア」はシューティングゲーム。発売は東映動画。

●トンキンハウスのゲームボーイソフト「大海戦」は海戦ＳＬＧになります。



CALENDER

3/2(金)	ファミコン必勝本Vol.6発売 Ⓒヘビーバレル(データイースト)発売 Ⓒ西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件(アイレム)発売 Ⓒプレジデントの選択(ホットビィ)発売 PC 謎のマスカレード(メサイヤ)発売 PC シティーハンター(サン電子)発売 MD スーパーリアルバスケットボール(セガ)発売
3(土)	PC スペースインベーダー・復活の日(タイトー)発売 MD ニュージーランドストーリー(タイトー)発売
4(日)	
5(月)	
6(火)	
7(水)	
8(木)	
9(金)	ⒸウィザードリィⅢ(アスキー)発売 Ⓒドンドコドン(タイトー)発売 Ⓒモアイ君(コナミ)発売 PC サイバーコア(アイ・ジー・エス)発売 MD エアダイバー(アスミック)発売
10(土)	PC ゴールデンアックス(日本テレネット)発売
11(日)	
12(月)	
13(火)	
14(水)	
15(木)	GB ベースボールキッズ(ジャレコ)発売
16(金)	ファミコン必勝本Vol.7発売 Ⓒ怒Ⅲ(ケイ・アミューズメントリース)発売 Ⓒイメージファイト(アイレム)発売 Ⓒ仮面の忍者・花丸(カプコン)発売 PC スーパーダライアス(NECアベニュー)発売 PC 源平討魔伝(ナムコ)発売 PC 倉庫番WORLD(メディアリング)発売 GB クォース(コナミ)発売 GB フリップル(タイトー)発売 MD 重装機兵レイノス(メサイヤ)発売

AFTER THE GAME

●ドラクエⅣもようやくおわりました。面白かった。次はやっぱりウィズⅢなのでしょうか。女神転生Ⅱはヒラ坊が究極の攻略本をつくってます。そちらもよろしく。(井)

●自宅の留守番レコーダーのピーッという信号の音のあと、「ドラクエⅣ手に入る？」の用件が3件続けて入っていた日もあった。そんな2月だったような気がする。(ヒラ坊)

●そろそろ卒業式シーズン。今でも小学校の卒業式ではあの(少年A)「今日は楽しい」(少年B)「卒業式」……っていうエールの交歓？みたいなの、やってるのかな？(高城)

●今頃の季節になるとカゼをひく、昔から必ずひくことになっている。学生時代は試験、今はドラクエ…つくづく巡り合せが悪いと思う。早く帰って寝よっと。(ハルク)

●焼き物のおひな様を衝動買いしてしまいました。ボンボリやビョウブもあります。ぜったいに忘れずに、3月3日の夜にはしまわなくっちゃ!! 早すぎる？(マッキー)

●「グラディウス」シリーズが出回るとゲーセンに行き出す私は今「グラⅢ」で苦労している。あまりにムズいけどついやってしまう。それが「グラディウス」かな…。(根本)

ファミコン必勝本
1990年3月16日号
Vol.6

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住 所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 編集部：03-239-0237
営業部：03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所



NEC
PC Engine
PC Engine EXCITING WORLD
遊気わく湧く、夢幻エネルギー!
戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!
人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し!
巨大な昆虫たちが地球を支配!? パワーアップを続けるキマイラと合体して地球を奪還せよ!
㈱IGS
Cyber core
サイバーコア
3月9日発売予定
希望小売価格6,700円(税別)
©1990 IGS
こんなところに
こうじょうが あったとロウ
キミは、機動要塞空母ALTEAの艦長だ!
7人のキャラを使い宇宙からの侵略者を倒せ!!
飛装騎兵 KAISERD カイザード
ひそうきへいカイザード
日本コンピュータシステム㈱
好評発売中
希望小売価格6,200円(税別)
©1990 NCS
光彦の妻、雪江
「お父さまが殺されるなんて...
犯人は、この屋敷の中にいるのでしょうか」
大正ロマンの香りただよう探偵推理アドベンチャー。洋館でおきた殺人事件のホシは誰だ!?
円陣探偵社捜査日記・龍之介と5人の仲間たち
謎のマスカレード
伝説洋館連続殺人事件
好評発売中
日本コンピュータシステム㈱
希望小売価格6,000円(税別)
©1990 NCS
SCORE: 90 COUNTDOWN:051
YOU RAN OUT OF TRACK!
RETRY
MENU
TURBO
LEVEL: 43
パイプをつないでボールを進めるパズルゲーム誕生! 全100面のステージで脳ミソ全開だ!!
BLODIA
ブロディア
©1983 MANUEL CONSTANT-INDIS HE SYSTEM VERSION
©1989 HUDSON SOFT LICENSED BY BRODERBUND-JAPAN CORPORATION
好評発売中
㈱ハドソン
希望小売価格4,500円(税別)
163000
あの名作が遂に登場! 最新戦闘機OF-1
"ダイダロス"を操り、宇宙空間へ飛びたて!!
IMAGE FIGHT
イメージファイト
発売日未定
アイレム㈱
希望小売価格未定
©1990 IREM CORP.
未来派コアマシン誕生!!
PCエンジンコアグラフィックス
……………標準価格24,800円(税別)
NEW
CORE GRAFX
HE system
SELECT
RUN
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



ファミコン必勝本
3月16日号
1990年3月16日発行
第5巻第6号(通巻91号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 300円(本体291円)

 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-3/16